

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENYIMAK
PADA MATERI *L'IDENTITÉ* MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*
BERBASIS *MOBILE APPLICATION* BERSTISTEM OPERASI ANDROID
UNTUK SISWA KELAS X**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Rahayu Rizky Prathamie
NIM 11204244001**

**PROGRAM STUDI BAHASA PERANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Rohali, M.Hum.

NIP. : 19650808 199303 1 014

sebagai pembimbing,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Rahayu Rizky Prathamie

No. Mhs. : 11204244001

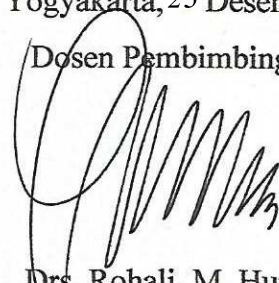
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak
pada Materi *L'identité* Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Berbasis
Mobile Application Bersistem Operasi Android untuk Siswa
Kelas X

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Desember 2015

Dosen Pembimbing.



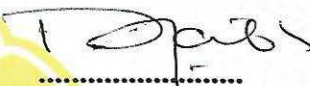
Drs. Rohali, M. Hum

NIP 19650808 199303 1 014

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Materi *L'identité* Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Berbasis *Mobile Application* Bersistem Operasi Android untuk Siswa Kelas X ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada 8 Januari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd.	Ketua Penguji		21/01/16
Herman, M. Pd	Sekretaris Penguji		21/01/16
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd	Penguji I		15/01/16
Drs. Rohali, M. Hum	Penguji II		20/01/16

Yogyakarta, 21 Januari 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widyastuti Purbani, M.A
NIP. 19610524 199001 2001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Rahayu Rizky Prathamie

NIM : 11204244001

Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisis materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 21 Januari 2016

Penulis,



Rahayu Rizky Prathamie

MOTO

Saya itu... tidak memiliki apapun kecuali semangat untuk bekerja keras. Saya tidak terlalu pintar, tidak sangat cantik, pun bukan orang yang kaya raya. Kalau semangat itu hilang, saya bukan apa-apa.

Ketika seorang anak merasaberuntung, maka saat itu doa seorang ibu mulai terkabul.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada:

☞ Bapak yang selalu menginspirasi akan semangat dan tanggung jawabnya.

☞ Ibu yang selalu penuh cerita dan rasa dalam setiap tutur katanya.

Terimakasih telah menemani dengan sabar selama 22 tahun usiaku.

☞ Mas Izal yang penuh dengan cerita, selalu berusaha aku ajak dalam setiap waktu di rumah. Aku ingin kamu tetap merasakan kehadiran sosok ibu yang dititipkan padaku.

☞ UKM Penelitian UNY dengan kejutan dan pengalaman yang diajarkan.

☞ Dek Umi, mbak Danik yang selalu siap berbagi tempat tidur.

☞ Erbi, Doni, Rizki, Huda, PIMNAS mempertemukanku pada kalian, keluarga baruku.

☞ Kawan-kawan kelas D Pendidikan Bahasa Perancis 2011 yang selalu membuatku memupuk rindu.

☞ Kawan-kawan seperjuangan sebagai finalis LKTIN dimanapun kalian.
Saya bangga pernah bertarung bersama kalian. KITA SEMUA PEMENANG.

⌘ Kawan-kawan panitia LKTI di Malang, Padang, Semarang, Medan, Riau, Yogyakarta, Palembang, Surabaya, Makassar, Thailand yang sudah saya repotkan.

⌘ Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta yang mendukung setiap kegiatan dan memberiku kesempatan untuk mengukir sejarahku sendiri.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Materi *L’identité* Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Berbasis *Mobile Application* Bersistem Operasi Android untuk Siswa Kelas X” dengan sebagaimana mestinya. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi sebagian syarat guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini Penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rahmat Wahab, M. Pd. M. A. selaku rektor UNY.
2. Dr. Widyastuti Purbarini, M. A. selaku Dekan FBS UNY.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FBS UNY.
4. Dra. Stiti Perdi Rahayu, M. Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Drs. Rohali, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd dan Ponco Wali Pranoto, M. Pd selaku validator media pembelajaran.
7. Guru Mata pelajaran Bahasa Perancis SMA Negeri 7 Purworejo.
8. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FBS UNY.
9. Bapak/ Ibu guru SMA Negeri 7 Purworejo
10. Kedua Orang Tua dan seluruh anggota keluarga.
11. Semua pihak yang membantu penyusunan laporan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu Penulis mengucapkan terimakasih banyak jika ada kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, Januari 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
EXTRAIT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Batasan Istilah.....	8
H. Produk yangDiiharapkan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	11
B. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
C. Karakteristik Media Pembelajaran.....	13
D. <i>Adobe AIR for Android</i>	19
E. Adobe Flash CS6.....	20
F. Materi <i>L'IDENTITÉ</i>	21
G. Keterampilan Menyimak.....	22
H. Penelitian Pengembangan (R&D).....	23
I. Penelitian yang Relevan.....	26
J. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	31
B. Teknik Pengumpulan Data.....	32
C. Penilaian Produk	34

D. Jenis Data.....	35
E. Subjek Penelitian.....	36
F. Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
G. Instrumen Penelitian.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Tahap Pengembangan Media.....	46
a. Tahap Analisis.....	49
b. Tahap Perancangan.....	50
c. Tahap Pembuatan Media.....	52
d. Tahap Validasi.....	54
1) Penilaian Media Pembelajaran Tahap I.....	55
2) Penilaian Media Pembelajaran Tahap II.....	58
e. Tahap Akhir.....	60
1) Penilaian Guru Bahasa Perancis.....	61
2) Tanggapan Siswa.....	63
a) Ujicoba siswa.....	64
b) Data Nilai Siswa.....	65
c) Tampilan Akhir Media Pembelajaran <i>Co-France</i>	67
3) Publikasi.....	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	67
1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran dan Penilaian Tanggapan Siswa.....	70
2. Revisi Media.....	72
3. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Konsumen Telepon Genggam di Indonesia berdasarkan Usia....	3
Gambar 2.	Presentase Pemasaran <i>Smartphone</i> di dunia.....	5
Gambar 3.	Presentase Pasar <i>Smartphone</i> di Indonesia.....	5
Gambar 4.	Tampilan <i>Welcome Screen</i> Adobe Flash CS6.....	20
Gambar 5.	Alur Penelitian Padmo.....	32
Gambar 6.	Alur Penelitian.....	47
Gambar 7	Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	55
Gambar 8	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	57
Gambar 9	Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	59
Gambar 10	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II.....	60
Gambar 11.	Hasil Penilaian Guru Bahasa Perancis.....	62
Gambar 12.	Hasil Penilaian Siswa.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media, Mubarok.....	37
Tabel 2.	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi.....	38
Tabel 3.	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi Mubarok.....	39
Tabel 4.	Kisi-Kisi Penilaian Guru Mubarok.....	41
Tabel 5.	Kisi-Kisi untuk Tanggapan Siswa, Mubarok.....	42
Tabel 6.	Kisi-Kisi untuk Tanggapan Siswa Hasil Modifikasi.....	43
Tabel 7.	Kategori Penilaian Kualitas Meia Pembelajaran.....	45
Tabel 8.	Kategori Penilaian Tanggapan Siswa.....	45
Tabel 9.	Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	55
Tabel 10.	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	57
Tabel 11.	Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	59
Tabel 12.	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II.....	60
Tabel 13.	Hasil Penilaian Guru Bahasa Perancis.....	62
Tabel 14.	Hasil Penilaian Siswa.....	64
Tabel 15.	Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal Latihan.....	66
Tabel 16.	Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran dan Penilaian Tanggapan Siswa.....	70

Daftar Lampiran

LAMPIRAN 1

1. <i>Résumé</i>	90
2. <i>Storyboard</i>	10
	1
3. Tampilan Awal Media.....	11
	2
4. Tampilan Akhir Media.....	12
	4

LAMPIRAN 2

1. Data Angket Skor Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	13
	7
2. Data Angket Skor Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	13
	9
3. Data Angket Skor Penilaian Ahli Media Tahap I.....	14
	0
4. Data Angket Skor Penilaian Ahli Media Tahap II.....	14
	1
5. Data Angket Skor Penilaian Guru Bahasa Perancis.....	14
	2
6. Data Angket Skor Penilaian Siswa.....	14
	3

LAMPIRAN 3

1. Angket Validasi Ahli Media Tahap I.....	14
	4
2. Angket Validasi Ahli Materi Tahap I.....	14
	7
3. Angket Validasi Ahli Media Tahap II.....	15
	1
4. Angket Validasi Ahli Materi Tahap II.....	15
	4

5. Angket Penilaian Guru Bahasa Perancis.....	15
	8
6. Angket Tanggapan Siswa.....	16
	3
LAMPIRAN 4	
1. Dokumentasi Pembelajaran Kelas.....	17
	0
2. Dokumentasi Pengunggahan Media ke <i>Play Store</i>	17
	3
LAMPIRAN 5	
1. Surat Permohonan Ahli Media.....	18
	4
2. Surat Permohonan Ahli Materi.....	18
	5
3. Surat Keterangan <i>Expert Jugement</i>	18
	6
4. Surat Permohonan Penelitian dari Jurusan.....	18
	8
5. Surat Permohonan Penelitian dan Fakultas.....	18
	9
6. Surat izin Penelitian dari Dinas Perizinan.....	19
	0
7. Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	19
	1

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MENYIMAK PADA MATERI *L'IDENTITÉ* MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH CS6 BERBASIS MOBILE APPLICATION BERSISTEM OPERASI
ANDROID UNTUK SISWA KELAS X**

Oleh:
Rahayu Rizky Prathamie
NIM. 11204244001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* menggunakan *Adobe Flash CS6* berbasis *mobile application* bersistem operasi android untuk siswa kelas X.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahap, yaitu a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pembuatan media, d) tahap validasi dan ujicoba, e) tahap akhir. Media pembelajaran ini divalidasi oleh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY, dan dosen Teknik Informatika UNY. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media, kualitas materi, respon guru bahasa Prancis dan respons siswa. Ujicoba media dilakukan di SMA N 7 Purworejo dengan jumlah responden 32 siswa dan 2 orang guru.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* berbasis *mobile application* yang bersistem operasi android ini layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* untuk siswa kelas X. Kualitas produk ini ditentukan oleh aspek kelayakan materi dan media. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi memperoleh persentase awal 76%. Setelah tahap revisi, persentasenya naik menjadi 78%. Kedua persentase tersebut dikategorikan sebagai "baik". Penilaian aspek kelayakan media dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase awal 83%. Pada tahap revisi, persentasenya naik menjadi 85%. Kedua persentase tersebut berada dalam kategori "sangat baik". Penilaian juga dilakukan oleh guru bahasa Prancis dengan perolehan persentase sebesar 87%, sementara berdasarkan respons siswa, didapat persentase 82,5%. Keduanya dikategorikan sebagai "sangat baik".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Keterampilan Menyimak, Adobe Flash CS6

**LE DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PEDAGOGIQUE DE
L'ENSEIGNEMENT DE LA COMPRÉHENSION ORALE SUR LE
THÈME DE L'IDENTITÉ EN UTILISANT L'ADOBE FLASH CS6 BASÉ
DU SYSTÈME D'OPÉRATION MOBILE D'ANDROID POUR LES
APPRENANTS DE LA CLASSE X**

Par :
Rahayu Rizky Prathamie
NIM. 11204244001

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de décrire et de savoir le développement et la qualité du logiciel pédagogique de l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de l'identité en utilisant l'Adobe Flash CS6 basé du système d'opération mobile d'Android pour les apprenants de la classe X.

Cette recherche est une recherche R&D (Research and Development) avec le modèle de développement de cinq étapes, telles que a) l'étape d'analyse des besoins pédagogiques, b) l'étape de la conception, c) l'étape de la création du logiciel pédagogique, d) l'étape de la validation et de l'examen, e) l'étape finale. Le logiciel pédagogique a été validé par le professeur du Département du Français d'UNY et le professeur du Département de Technologie de l'Informatique d'UNY. Nous utilisons des enquêtes pour évaluer la qualité du contenu et de la langue française, la qualité du média, les réponses des enseignants et des apprenants. L'évaluation de la qualité du logiciel pédagogique se faisait à SMA N 7 Purworejo dont les deux enseignants et les 32 apprenants sont engagés dans la recherche.

Les résultats de la recherche R&D ont montré que le logiciel pédagogique qui a été développé en utilisant l'Adobe Flash CS6 basé du système d'opération mobile d'Android était faisable à appliquer dans l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de l'identité pour les apprenants de la classe X. La qualité est déterminée par l'aspect de faisabilité du contenu et de la langue française ainsi que la qualité du média. Basé sur les enquêtes sur le contenu et la langue française, le pourcentage de la qualité du contenu et de la langue française était 76%. Après l'étape de révision, ce pourcentage a amélioré à 78%. Les deux pourcentages sont appartenus à la « bonne » catégorie. Le résultat des enquêtes sur la qualité du média ont montré que le premier pourcentage du logiciel pédagogique était 83%. À l'étape de révision, ce pourcentage a amélioré à 85%. Ces pourcentages sont inclus dans la catégorie « excellente ». Les évaluations ont été également faites par les enseignants qui ont montré le pourcentage de 87%, tandis que le pourcentage basé sur les réponses des apprenants était 82,5%. Tous ces deux pourcentages sont considérés dans la catégorie « fortement d'accord ».

Mots Clés : le logiciel pédagogique, la compréhension orale, l'Adobe Flash CS6

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kepribadian dan kecakapan peserta didik secara sadar. Menurut pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.Semua tujuan akan tercapai dengan baik apabila proses pendidikan berjalan dengan baik.

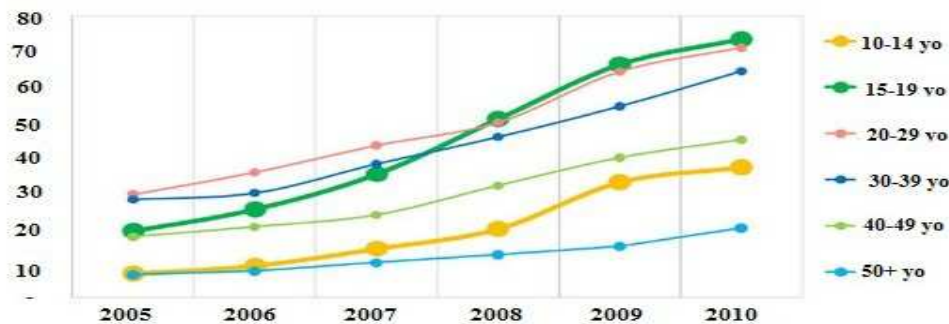
Sekolah merupakan salah satu tempat pendidikan formal, dimana siswabelajar berbagai macam ilmu yang telah dirancang sesuai dengan kurikulum dari pemerintah. Dalam pengimplementasian pendidikan guna mengembangkan potensi, kepribadian dan kecakapan peserta didik, khususnya siswa SMA mendapatkan mata pelajaran bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang dipelajari adalah bahasa Perancis. Dalam kurikulum 2004(Depdiknas, 2003: 6)tertulis bahwa pembelajaran bahasa Perancis disekolah merupakan sebuah alat pengembangan diri peserta didik dalam hal komunikasi, pengetahuan teknologi dan seni budaya, sehingga peserta didik dapat berkembang menjadi seorang individu yang cerdas, trampil, dan siap ambil bagian dalam pembelajaran nasional.

Salah satu materi yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Perancis adalah *L'identité* (identitas diri), sesuai dalam silabus mata pelajaran bahasa Perancis kelas X. Dalam kompetensi dasar dicantumkan bahwa siswa dapat memahami cara memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait topik identitas diri (*l'identité*), dan jugamenyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon pengenalan diri. Dalam proses pembelajarannya, diperlukan suatu media pendukung sehingga pengajar dapat menyampaikan materi dengan mudah dan siswa pun dapat menerima materi dengan baik.

Proses penyampaian materi yang baik dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Media tersebut diantaranya dapat berupa gambar, audio ataupun video. Dalam pembelajaran, media dijadikan sebagai sarana pengantar pengalaman yang nyata bagi siswa. Seperti yang terdapat dalam kerucut pengalaman *Edgar Dale*, semakin nyata pembelajaran yang diberikan, maka pengetahuan yang disampaikan kepada peserta didik semakin konkrit sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang seperti komputer dan telepon genggam. Namun jumlah pengguna komputer lebih rendah dibandingkan dengan pengguna telepon genggam. Hal tersebut dikarenakan komputer masih tergolong mahal dari segi harga. Selain itu untuk dapat dioperasikan, komputer memerlukan perangkat lain seperti *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Terlebih lagi tidak semua orang dapat mengoperasikan media ini, karena terdapat beberapa aplikasi yang memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasikannya.

Berbeda dengan komputer, harga telepon genggam lebih terjangkau untuk semua kalangan masyarakat. Selain itu sangat jarang telepon genggam yang memerlukan perangkat tambahan, karena pembeliannya sudah dalam bentuk paket. Kemudahan pengoperasian telepon genggam membuat semua kalangan dapat belajar menggunakannya dengan cepat dan mudah. Karena itulah pengguna telepon genggam semakin meningkat. Perkembangan jumlah pengguna telepon genggam tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 1. Konsumen Telepon Genggam di Indonesia berdasarkan Usia

Gambar diatas menunjukkan bahwa pengguna telepon genggam mengalami peningkatan setiap tahunnya (2005-2010) pada semua kategori usia. Namun peningkatan yang signifikan terjadi pada pengguna telepon genggam kategori usia 15-19 tahun. Pada tahun 2010 pengguna telepon genggam tertinggi adalah usia 15-19 tahun dan kecenderungan tren grafik tersebut juga akan terus meningkat setiap tahunnya. Usia tersebut merupakan usia sekolah menengah, yaitu SMP-SMA. (Firman:2011)

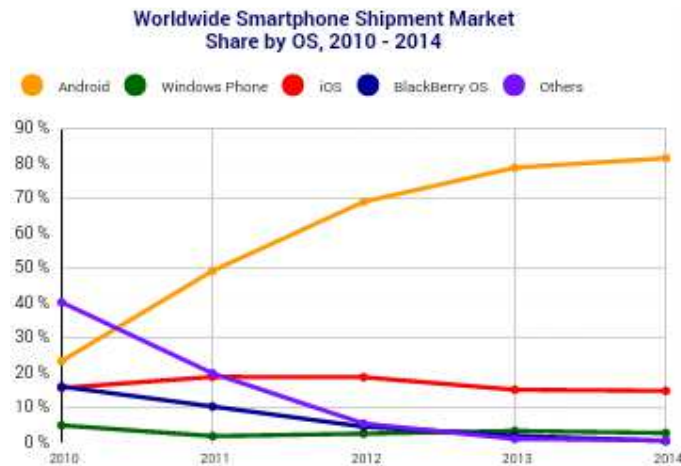
Melihat hal tersebut menjadikan sebuah tantangan sekaligus peluang, khususnya dalam dunia pendidikan. Peluang yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, yaitu adanya pengembangan dalam hal media pembelajaran

berbasis *mobile application*. Pengembangan media pembelajaran tersebut dapat memungkinkan siswa belajar kapan pun dan dimana pun. Selain itu, penyebaran media pembelajaran berbasis *mobile application* juga lebih mudah. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengunduhnya diinternet atau pun berbagi melalui *bluetooth*. Media tersebut juga dikatakan murah, karena berbasis *mobile application* yang tidak berbayar.

Perlu adanya sebuah inovasi pada media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile application*. Salah satu materi pada mata pelajaran bahasa Perancis adalah *l'identité*, yang diberikan pada tahun pertama di kelas X. Materi pada mata pelajaran bahasa Perancis pada tema *l'identité* sangat cocok untuk dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis *mobile application*. Hal itu dikarenakan siswa pada kelas X pada umumnya belum pernah mendapatkan bahasa Perancis, sehingga mereka masih mengalami kesulitan dalam penulisan, pengucapan dan memahaminya.

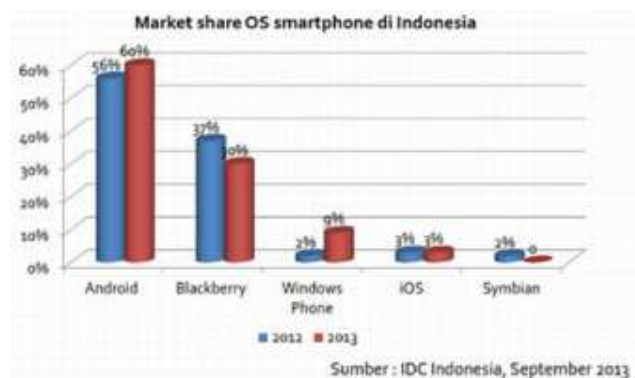
Media pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi CS6. Aplikasi ini merupakan seri terbaru dari CS4 dan CS5. Aplikasi tersebut mempunyai fitur-fitur lebih lengkap, sehingga animasi yang dibuat dapat lebih menarik baik dari segi audio maupun visualnya. AIR for android yang berfungsi sebagai *flash player support* pada *Adobe flash CS6*, sehingga animasi dapat dilajankan ditelepon genggam yang mempunyai OS android. Perkembangan OS Android di pasaran dunia cukup pesat. Berikut

merupakan grafik peningkatan pemasaran android menurut IDC (International Data Corporation).



Gambar 2. Presentase Pemasaran *Smartphone* di dunia

Dari tabel tersebut nampak bahwa pemasaran telepon genggam dengan OS android mengalami kenaikan pada tahun 2014 mencapai 80% (IDC USA, 2015). Selanjutnya untuk presentase pengguna telepon genggam dengan OS android di Indonesia sebagai berikut:



Gambar 3. Presentase Pasar *Smartphone* di Indonesia

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa Android masih unggul dipasar Indonesia yang mencapai 60%. Jauh meninggalkan BlackBerry yang hanya 30%, Windows Phone (9%0, serta iOS (3%). (GaleriGadget.com: 2014)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian padalatar belakang, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Mayoritas siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis IT.
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah serta media yang digunakan masih media pembelajaran konvensional.
3. Fasilitas sekolah telah menunjang kegiatan pembelajaran, namun sebagian guru belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis IT (multimedia) dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta memfasilitasi siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung terhadap mata pelajaran bahasa Perancis.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini hanya pada identifikasi masalah keenam, Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile applicaation* dengan menggunakan *adobe flash CS6* pada materi *l'identité*. Selain itu juga pada penelitian ini membahas mengenai identifikasi masalah nomor tujuh, yaitu kualitas media pembelajaran berbasis *mobile applicaation* dengan

menggunakan *adobe flash CS6* pada materi *l'identité* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Perancis.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana produk media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* menggunakan *adobe flash cs6* berbasis *mobile application* bersistem operasi android untuk siswa kelas X?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* menggunakan *adobe flash cs6* berbasis *mobile application* bersistem operasi android untuk siswa kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* menggunakan *adobe flash cs6* berbasis *mobile application* bersistem operasi android untuk siswa kelas X.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* menggunakan *adobe flash cs6* berbasis *mobile application* bersistem operasi android untuk siswa kelas X.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran keterampilan menyimak berbasis *mobile application* pada materi pelajaran bahasa Perancis dengan tema *l'identité* untuk mendukung pembelajaran.
 - b. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *mobile application*.
2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi:

- a. Menjadi bahan kajian bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dan dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Menambah referensi media pendidikan, khususnya media pembelajaran pada materi pelajaran bahasa Perancis dengan tema *l'identité*.

G. Batasan Istilah

1. Mobile Application

Merupakan produk media pembelajaran CO-France yang berupa *software application* (aplikasi perangkat lunak) yang terinstal dalam telepon genggam dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Perancis pada materi *l'identité*.

2. L'identité

Merupakan sebuah tema dalam materi pembelajaran bahasa Perancis yang mempelajari tentang menyatakan dan menanyakan nama, alamat, dan kewarganegaraan diri sendiri maupun orang lain.

3. *Adobe CS.6*

Merupakan aplikasi adobe versi setelah *adobe CS.4* dan *CS.5*. Berfungsi untuk membuat animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pada materi *l'identité*.

4. Media Pembelajaran

Merupakan sebuah alat bantu untuk mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

5. Keterampilan Menyimak

Pada pembelajaran bahasa perancis, keterampilan menyimak (*compréhension orale*) merupakan proses siswa belajar memahami wacana lisan yang berbentuk audio maupun video.

6. Sistem Operasi Android

Merupakan sistem operasi (Android, iOS, windows, symbian) yang digunakan padabeberapa telepon genggam, sehingga aplikasi-aplikasi untuk telepon genggam dapat terinstal. Pada penelitian ini, aplikasi media pembelajaran CO-France hanya dapat terinstal pada sistem operasi *Android*.

H. Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berbentuk *mobile application* yang dapat diunduh secara gratis di *playstore* masing-masing telepon genggam yang bersistem operasi android. Media pembelajaran tersebut bernama CO-

France. Media ini berfokus pada pembelajaran keterampilan menyimak pada tema *l'identité*. Standar kompetensi pada media ini disesuaikan dengan silabus yang digunakan pada sekolah, sehingga konten dari media ini sudah sesuai dengan pembelajaran dikelas.

Terdapat tiga Kompetensi Dasar (KD) pada media ini, antara lain mengidentifikasi bunyi yang diperdengarkan, memahami wacana lisan serta memperoleh informasi dari audio yang diperdengarkan. Berdasarkan KD tersebut maka pada latihan soal dibuat tiga macam latihan. Pada menu latihan ini, ketika telah mengerjakan soal maka akan diketahui jumlah skor yang diperoleh.

Sebelum opsi latihan, terdapat menu materi yang berisi tentang contoh kalimat menyatakan dan menanyakan nama, alamat dan kewarganegaraan yang disertai dengan audio. Media ini juga dilengkapi dengan menu *competence*, berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Yusufhadi (2004: 458) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang dilakukan secara sengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2014:7). Berdasarkan pendapat ahli tentang definisi media pembelajaran di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau isi pembelajaran yang bertujuan instruksional seperti yang tertuang dalam GBPP (Garis Besar Program Pembelajaran) serta dapat digunakan untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga terbentuk lingkungan belajar yang kondusif serta memicu terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2014: 17-18) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Memperjelas penyampaian pesan supaya tidak terlalu verbalistas.
2. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengurangi sifat pasif para peserta didik. Sehingga memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Selain itu memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, seperti pada objek atau benda yang terlalu besar atau terlalu kecil dan juga suatu kejadian yang terjadi dimasa lalu untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, film, bingkai atau model.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman, perangsangan dan persepsi yang sama kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang menggabungkan beberapa jenis jenis indra yang turut serta selama penerimaan materi pembelajaran. Hal tersebut bertujuan supaya media mempunyai kemampuan lebih banyak untuk memberikan pemahaman tentang materi kepada siswa.

C. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Karakteristik beberapa media pembelajaran dikelompokkan dalam beberapa jenis, diantaranya adalah menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2014: 39-56) sebagai berikut.

1. Media Cetak

Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Buku teks dan buku ajar, termasuk juga lembaran penuntun tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan yang harus diikuti atau memelihara peralatan termasuk dalam contoh media cetak. Beberapa kelebihan media cetak yaitu siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Selain itu materi yang diberikan dapat diulang oleh siswa dan siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis. Dapat menambah daya tarik siswa dan pemahaman diperoleh melalui media verbal dan visual.

Namun terdapat beberapa kekurangan media cetak, diantaranya media tersebut terbatas pada penampilan gambar diam. Apabila ingin menampilkan foto atau gambar yang berwarna-warni harus mengeluarkan biaya yang lumayan mahal. Selain itu, dalam proses pencetakannya memerlukan waktu lama.

2. Media Pajang

Media pajang meliputi papan tulis, *flip chart*, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan pameran. Kelebihan media pajang ini dapat digunakan di ruang manapun tanpa harus ada penyesuaian khusus. Selain itu juga mudah dipersiapkan dan mudah digunakan. Fasilitas papan tulis atau *white board*

selalu tersedia di ruang-ruang kelas. Namun terdapat beberapa kekurangan, diantaranya penggunaannya hanya terbatas pada kelompok kecil. Selain itu, pada saat menjelaskan materi dan menulis di papan tulis, guru membelakangi siswa, dan jika ini berlangsung lama, tentu akan mengganggu suasana dan pengelola kelas.

3. Proyektor Transparasi

Proyektor transparan adalah media visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah protektor. Kelebihan media ini adalah yaitu dapat digunakan pada ruangan yang terang, dan juga dapat digunakan pada kelompok besar. Selain itu, pada saat penyampaian materi, guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa. Namun juga terdapat kekurangan, yaitu harus tersedia fasilitas proyektor transparasi, harus tersedia listrik pada lokasi penyajian. Kemudian harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan, baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.

4. Rekaman *audio-tape*

Rekaman ini memiliki keuntungan, diantaranya karena rekaman dapat digunakan untuk keperluan perseorangan sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat dalam waktu yang bersamaan. Selain itu dapat merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan di kemudian hari dan pengoperasiannya relatif mudah. Namun terdapat kekurangan dari media ini, yaitudalam suatu rekaman akan sulit menentukan lokasi suatu pesan atau

informasi yang ingin disampaikan. Kemudian kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam.

5. *Slide*

Merupakan suatu film transparansi yang berukuran 35mm dengan bingkai 2x2 inci. Keuntungan dari media ini diantaranya urutan penyampaian materi dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan. Kemudian isi pelajaran yang sama yang terdapat dalam gambar dapat disebarluaskan. Selain itu film bingkai dapat menyajikan gambar dan grafik untuk berbagai bidang ilmu kepada kelompok atau perorangan tanpa batas usia. Namun juga terdapat beberapa kekurangan, yaitu jika materi yang disajikan tidak dalam bentuk gerak, akan kurang daya tariknya. Selain itu juga memerlukan biaya lebih besar bila dibandingkan dengan pembuatan media foto, gambar, dan grafik yang tidak diproyeksikan.

6. Film dan Video

Merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar tersebut hidup. Keuntungan menggunakan media ini adalah film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Selain itu film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video dapat menanamkan sikap dari segi-segi efektif lainnya. Adapun

kekurangan dari media tersebut, yaitu untuk pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar terus bergerak sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

7. Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel. Keuntungan dari media ini dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, objek, dan drama. Selain itu televisi dapat memberikan peluang kepada siswa untuk melihat dan mendengar diri sendiri. Namun terdapat kekurangan dari media televisi ini diantaranya televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah. Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus menerus tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individual. Selain itu guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.

8. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode. Komputer juga merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Media berbasis komputer ini memungkinkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Keuntungan media ini, yaitu dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pengajaran. Hal ini karena media memberikan iklim yang efektif dengan cara yang lebih individual. Komputer dapat

merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium, ataupun simulasi. Kendali ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

Namun media ini memiliki kelemahan, meskipun harga perangkat keras komputer cenderung menurun, namun pengembangan perangkat lunaknya masih cenderung mahal. Diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus untuk menggunakan komputer. Keragaman model komputer sering menyebabkan *software* yang tersedia untuk satu model tidak cocok dengan lainnya.

9. Media Pembelajaran Interaktif

Sutopo (2003: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang dapat mempengaruhi komputer untuk menjalankan fungsi selanjutnya. Sedangkan menurut Prastowo (2011: 330), media pembelajaran interaktif yaitu kombinasi dari beberapa media ajar berupa video, audio, animasi, teks, dan grafik. Media ajar tersebut bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan perpaduan dari beberapa jenis media, yaitu dapat berupa video, audio, animasi, teks, dan grafik yang terdapat alat pengontrol sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga bersifat interaktif. Dalam hal tersebut, media pembelajaran berbasis *mobile application*

termasuk dalam kategori media interaktif, karena merupakan gabungan dari beberapa jenis media dan penggunaannya dapat mengontrol dan berinteraksi, dalam *format delivery HP*.

Surjono (2013: 12) menyatakan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti *games*, *simulations*, *web based learning* dan *tutorials*. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan MPI jenis *tutorials*. Tutorials digunakan untuk memperkenalkan materi baru pada pembelajar, dan hampir sama seperti seorang pengajar menyampaikan materi kepada pembelajarnya. Surjono (2013: 15) struktur dalam *tutorials* diawali dengan *Introductory Section* yang meliputi halaman menu, tujuan pembelajaran, hingga petunjuk penggunaan. Selanjutnya *Present Information*, menampilkan informasi-informasi yang terkait dengan materi pembelajaran. *Question and Response* berupa soal-soal latihan yang diberikan kepada pembelajar, disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan. *Judge Response* berupa penilaian yang diberikan pada latihan-latihan yang telah diberikan. Bagian terakhir berupa *closing*, berisi identitas pembuat dan acuan yang dipakai dalam pengumpulan materi.

Berdasarkan jenis-jenis media yang telah disebutkan, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan dan semua media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran, namun disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Menurut Henich dkk dalam Arsyad (2013: 69-70) terdapat beberapa syarat dalam pemilihan media, yaitu:

- a. isi pembelajaran yang menuntut perilaku yang berbeda-beda seperti menghafal, penerapan keterampilan atau penalaran, sehingga membutuhkan pendekatan yang berbeda-beda
- b. kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- c. mengakomodasi respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)

D. Adobe AIR for Android

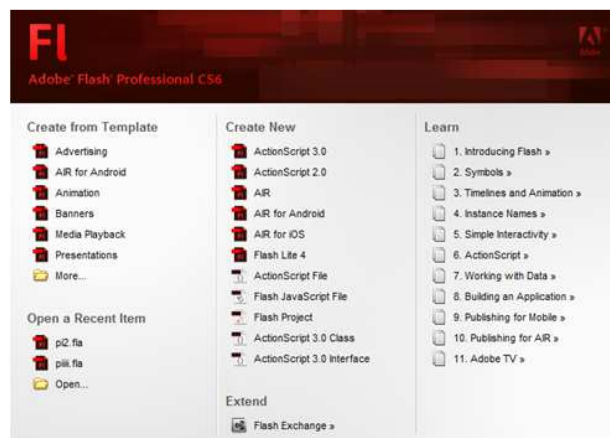
Adobe AIR singkatan dari Adobe Integrated Runtime, yaitu *cross-platform runtime system* yang memungkinkan *web developer* untuk mengembangkan dan menjalankan *RIA (Rich Internet Application)* layaknya aplikasi desktop. *Adobe AIR* bisa membangun aplikasi desktop menggunakan *HTML, Javascript, Flex* dan *Flash*. *Adobe AIR* telah mendukung di berbagai sistem operasi *mobile phone* seperti *iPad* dan *Android*. Namun sebelumnya, aplikasi *Adobe AIR* untuk pertama kali diperkenalkan pada smartphone *Android*. Program tersebut sudah termasuk fungsi *flashplayer* ditambah dengan kemampuan untuk menggunakan layar multitouch (m.tempo.com). *Adobe AIR for Android* berfungsi untuk menjalankan sebuah aplikasi pada *mobile phone* yang memiliki *OS Android*. Mulai dari *Jelly Bean (Android 4.1)*, *flash player* tidak memberikan dukungan untuk perangkat baru yang memakai *OS* tersebut. Pengumuman tersebut juga dapat dilihat di *Google PlayStore* sebagai berikut, “note: *flash player is no longer being updated for new device*

configurations. Flash player will not be supported on any android version beyond android 4.0.x” (wwwJagatReview.com). Pada penelitian ini *Adobe AIR for Android* digunakan sebagai aplikasi yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi media pembelajaran, sehingga media dapat digunakan.

E. Adobe Flash CS6

Adobe CS6 berfungsi untuk pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Aplikasi tersebut merupakan versi lebih baru dari versi sebelumnya, yaitu *Adobe Flash CS5*. Fitur pada *Adobe CS6* ini, antara lain memberikan dukungan untuk *HTML 5*. Selain itu memberikan dukungan untuk *iOS* dan *Android* dengan *adobe flash player* yang baru (*AIR for Android, AIR for iOS*). MADCOMS (2013: 2)

Berikut merupakan tampilan pada program Adobe Flash CS6:



Gambar 4. Tampilan Welcome Screen Adobe Flash CS6

Media yang dibuat dengan *Adobe flash CS6* dapat memungkinkan pengguna untuk melihat media dan aplikasi yang dikembangkan menggunakan

Adobe Flash CS6tools, dengan dukungan *AIR for Android*. Selain itu media juga sudah tersedia di *Play Store* telepon genggam dengan *OS android*, sehingga semua telepon yang memiliki akses internet dapat mengunduhnya secara gratis. Dalam pengoperasiannya, *software* ini tidak lagi membutuhkan akses internet, karena bersifat *offline*. Selain itu, terdapat keuntungan bagi pengembang, karena untuk mengunggah media tersebut kedalam *playstore* tergolong mudah, karena *OS Android* bersifat terbuka. Para pengembang dapat mengembangkan aplikasi didalamnya dengan leluasa, tanpa adanya perizinan yang rumit dari pengelola sistem operasi tersebut.

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran, peneliti menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai sarana pembuatan media. Diawali dengan pembuatan *layoutmedia*, peneliti merancang tampilan menu pada setiap layar dengan bantuan *tools* yang tersedia. Setelah semuanya siap, hingga menu *back-next-home* juga telah ditempatkan diposisi yang proporsional, kemudian peneliti menambahkan efek suara pada setiap menu. Namun sebelumnya, terdapat opsi untuk pengoperasian aplikasi yang dihasilkan nantinya. Pada *Adobe* ini, aplikasi yang dihasilkan hanya dapat dioperasikan mulai dari *Android* tipe *Jelly Bean 4.1* hingga tipe paling baru.

F. Materi *L'IDENTITÉ*

Dalam pembelajaran bahasa Perancis pada silabus kurikulum 2013, Kompetensi Dasar (KD) untuk kelas X semester I mata pelajaran bahasa Perancis, materi *l'identité* berada pada bagian awal. Materi ini menjadi awal,

atau dasar pembelajaran bahasa Perancis bagi siswa kelas x. Dalam pembuatan media pembelajaran, peneliti menyesuaikan dengan ketercapaian yang tertera dalam silabus pembelajaran bahasa Perancis kelas X materi *l'identité*. Standar Kompetensi yang terdapat dalam silabus yaitu memahami cara memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait topik identitas diri (*l'identité*). Materi terkait meliputi penyebutan nama, menanyakan dan menyatakan nama, alamat, dan kewarganegaraan atau kesukuan. Dalam materi ini digunakan verba seperti *'appeler, habiter* dan *être*, dengan subjek *je, tu, il, elle* dan *vous*. Selain itu peneliti juga menggunakan beberapa kosa kata nama negara (Indonesia, Perancis, Belanda, Australia) dan suku di Indonesia, seperti Bali, Jawa, Sunda dan Batak.

G. Keterampilan Menyimak

Poses pembelajaran bahasa harus mampu meningkatkan kemampuan pembelajar yang meliputi tiga aspek utama, yaitu meningkatkan pengetahuan bahasa, membangun sikap positif serta santun berbahasa dan keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Empat aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Menurut Nurjamal dkk, keterampilan menyimak yaitu kemampuan menangkap informasi yang disampaikan secara lisan (2011: 2). Selain itu, didalam bukunya juga menyatakan bahwa “mendengarkan-menyimak” atau *listening* tersebut menjadi pilar utama dalam berkomunikasi dan dalam kondisi

tertentu kebutuhan untuk mendengarkan melebihi berbicara, membaca, dan menulis, yang dalam perkembangannya disebut sebagai *active laerning* atau mendengarkan aktif, yaitu kegiatan mendengarkan yang melibatkan komponen fisik dan nonfisik. Sedangkan dalam bukunya, Valette menyatakan bahwa seseorang yang mempelajari suatu bahasa harus membiasakan untuk mendengar suatu ujaran yang jarang didengar dalam bahasa ibu. Keterampilan menyimak menuntut pembelajar bahasa untuk mampu mengidentifikasi bunyi dan makna dari suatu tuturan.

Quelqu'un qui apprend une langue doit habituer son oreille à un nouveau système phonologique et s'entraîner à reconnaître certains sons dont il n'a pas l'expérience dans sa propre langue. La compréhension orale suppose que l'on soit capable d'identifier les sons, d'en retenir la séquence et d'en déchiffrer la signification. Valette (1975: 39)

Menurut Taringan (dalam Saddhono, 2014: 47) menyimak sebagai proses kegiatan mendengar lambang-lambang lisan dengan penuh pengertian, pemahaman, serta menangkap informasi yang disampaikan penutur melalui ujaran atau bahasa lisan. Jadi dapat disimpulkan ketrampilan menyimak merupakan salah satu dari empat ketrampilan berbahasa yang melatih kemampuan pembelajar untuk memahami atau menangkap informasi yang disampaikan dalam bentuk ujaran atau lisan dari penuturnya.

H. Penelitian Pengembangan (R&D)

Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk membuat suatu produk. Menurut Gall (dalam Emzir, 2013: 263) model pengembangan pendidikan berdasarkan pada industri yang menggunakan

temuan-temuan penelitian dalam merancang produk dan prosedur baru. Menurut Syaodih (2007: 168) dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan banyak digunakan dalam teknologi pembelajaran yang sekarang lebih difokuskan pada sistem instruksional atau sistem pembelajaran. Strategi ini banyak digunakan untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran, proses atau pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan model-model pembelajaran. Jenis penelitian ini juga banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, serta manajemen pembelajaran. Sedangkan menurut Gay, Mills dan Airsian (dalam Emzir, 2013: 263) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk-produk yang dihasilkan mencakup materi ajar, media ajar, sistem manajemen dan sebagainya.

Pada metode penelitian tersebut terdapat berbagai macam desain penelitian menurut para ahli, seperti Borg and Gall, Dick and Carey, Jolly and Bolitho, Sugiyono serta Padmo. Menurut Rizhey dan Klein (dalam Emzir, 2013:266) dasar-dasar pengetahuan desain dan pengembangan memiliki enam komponen utama dimana keenam komponen tersebut mengarah pada fokus yang berbeda dari usaha desain dan pengembangan: (a) siswa dan bagaimana mereka belajar, (b) konteks tempat belajar dan performansi yang muncul, (c) hakikat isi pembelajaran bagaimana ia diurutkan, (d) strategi dan aktivitas

pembelajaran yang dilaksanakan, (e) media dan sistem penyampaian yang digunakan, dan yang terakhir (f) perancangan dan proses yang mereka ikuti.

Menurut *Borg and Gall*(dalam Syaodih, 2007:169-170). terdapat sepuluh langkah dalam penelitian *research and development* sebagai berikut, (a) Pengumpulan informasi (*information colecting*), (b) Perencanaan (*planning*), (c) Pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*), (d) Uji lapangan awal (*preliminary field testing*), (e) Revisi Produk (*product revision*), (f) Uji lapangan (*main field testing*) , (g) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*), (h) Uji lapangan operasional (*operasional field testing*), (i) penyempurnaan produk akhir (*final product revisison*), (j) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Desain pengembangan menurut Dick and Carey (dalam Emzir, 275-277) memiliki sepuluh langkah sebagai berikut: (a) analisis kebutuhan, (b) analisis instruksional, (c) identifikasi keterampilan siswa. pada tahap (b) dan (c) dapat muncul secara bersamaan. Selanjutnya tahap (d) penerjemahan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, (e) pengembangan instrumen penilaian, (f) strategi pembelajaran, (g) pengembangan materi pembelajaran, (h) evaluasi formatif, (i) revisi (j) evaluasi summatif untuk menentukan evektifitas akhir.

Selanjutnya desain penelitian menurut Sugiyono (2013: 298) terdapat sepuluh langkah yang harus dilakukan, yaitu (a) mengisentifikasi potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi desain, (e) revisi desain, (f) ujicoba produk, (g) revisi produk, (h) ujicoba pemakaian, (i) revisi produk

dan yang terakhir (j) produksi massal. Kemudian terdapat deskripsi penelitian pengembangan versi Padmo (2004: 418-423) yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut, (a) tahap analisis, (b) tahap perancangan, (c) tahap pembuatan media, (d) tahap validasi dan (e) tahap akhir. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori pengembangan milik Padmo yang terdiri dari lima tahapan. Teori ini lebih sederhana dibanding dengan teori lain yang memiliki sepuluh tahapan utama. Teori milik Padmo memiliki lima tahapan utama sehingga lebih mudah untuk diterapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Perancis.

I. Penelitian yang Relevan

1. Erwianisya (2014: 126) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS.5* professional pada materi menyimak legenda rawa pening untuk siswakesel VIII sekolah menengah pertama. Penelitian tersebut menggunakan metode yang sama dengan penulisan karya tulis ini, yaitu *Research and Development*. Selain itu pada penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media menggunakan Adobe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi kualitas media oleh dosen ahli materi yang terbagi menjadi dua aspek mendapat rata-rata persentase 84% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Evaluasi oleh dosen ahli media yang terbagi menjadi dua aspek mendapat rata-rata persentase 80% yang tergolong baik, serta evaluasi kualitas media menurut tanggapan guru bahasa Jawa media ini dapat rata-rata persentase 94% yang masuk kategori sangat baik. Hasil

angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menyimak legenda rawa pening mendapat rata-rata persentase 82,85% yang masuk kategori sangat setuju. Presentase siswa yang dapat mencapai standar KKM pada saat mengerjakan evaluasi penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran menyimak legenda Rawa Pening dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa memahami materi tersebut.

2. Widodo (2014: 122) dalam judul penelitian “Media Pasinaon Maos Aksara Jawa Kanthi Aplikasi Adobe Flash CS.3.” Hasil dari validasi kualitas menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar dikelas ataupun belajar mandiri dirumah. Dari dosen ahli materi mendapat persentase sebesar 93,25% dengan kategori sangat baik. Nilai kualitas media dari dosen ahli media mendapatkan persentase 92,56% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedang nilai dari guru bahasa jawa mendapatkan persentase 88% yang masuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya adalah nilai yang didapat dari siswa terhadap persentase 85,76% tergolong dalam kategori setuju sekali. Penelitian tersebut menggunakan metode *R & D* yang sama dengan metode yang digunakan oleh penulis. Selain itu juga sama-sama menggunakan aplikasi *Adobe*.

3. Penelitian milik Hardiyanti (2013: 162) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Kathi Aplikasi *AdobeFlash CS.5* Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan Tumrap Siswa Kelas VII” mendapatkan persentase sebesar 90%

kategori sangat bagus untuk kualitas materi dari dosen ahli materi. Evaluasi dari dosen ahli media mendapat persentase sebesar 83% yang tergolong dalam kategori sangat bagus. Kemudian untuk evaluasi media pada guru bahasa jawa tergolong sangat baik, yaitu dengan persentase sebesar 90%, serta hasil angket pada siswa menunjukkan persentase 89% yang tergolong pada kategori sangat setuju. Dengan demikian, media interaktif piwulang lagu dolanan tersebut dapat menarik perhatian siswa dan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami lagu dolanan.

Pada ketiga penelitian tersebut menggunakan *Adobe flash*, begitu pula dengan penelitian ini. Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Adobe Flash CS6*, merupakan versi paling baru dari jenis adobe yang telah digunakan pada ketiga penelitian tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berbasis pada *mobile application* dengan spesifikasi sistem operasi *Android*. Berbeda dengan ketiga penelitian diatas yang media pembelajarannya berbasis pada *desktop application*.

J. Kerangka Berpikir

Melihat dari observasi yang pernah dilakukan pada kegiatan PPL SMA Negeri 7 Purworejo, pada PBM bahasa Perancis masih kurang maksimal karena pembelajaran hanya bersifat satu arah. Pembelajaran berpusat pada guru dan siswa sangat pasif, hanya mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Pada penggunaan media pembelajaran juga masih kurang maksimal karena hanya sebatas menggunakan *miccrosoft word*, dimana guru mengetik materi yang akan

disampaikan dan kemudian menampilkannya di LCD. Selain itu juga menggunakan video yang diunduh dari situs *youtube* dengan konten media yang kurang proporsional, karena video yang ditampilkan tidak fokus pada materi yang dipelajari saat itu. Sehingga seringkali penggunaan video tersebut hanya bersifat *intermezzo*. Hal tersebut berimbas pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan, khususnya pada keterampilan menyimak, karena siswa hanya berfokus pada bagaimana pelafalan guru yang notabene bukan *native speaker* Perancis.

Dari beberapa hal yang ditemukan tersebut terdapat peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa Perancis secara mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran CO-France ini dibuat melalui lima tahapan utama sesuai dengan teori yang digunakan oleh peneliti, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pembuatan media, tahap validasi dan tahap akhir.

Pada tahap analisis antara lain analisis situasi PBM, analisis penggunaan media di dalam kelas dan selanjutnya menganalisis silabus untuk menentukan konten media yang dibuat dengan Adobe Flash CS6. Tahap perancangan meliputi pembuatan *flowchart*, mengumpulkan bahan materi dan evaluasi yang akan digunakan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian pada tahap pembuatan media, diawali dengan membuat *storyboard* yang disesuaikan dengan *flowchart*. *Storyboard* tersebut diimplementasikan pada pembuatan media pembelajaran ketrampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Perancis bertema *l'identité* dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

Tahap selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran oleh dosen ahli materi dan media. Apabila terdapat masukan untuk memperbaiki media maka dilakukan revisi untuk kemudian divalidasi kembali. Setelah tahap validasi selesai, maka dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa perancis dan untuk selanjutnya dilakukan ujicoba kepada siswa. Apabila dari hasil ujicoba produk tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan maka produk tersebut dipublikasikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menurut Triyanto (2010: 206), merupakan serangkaian proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru atau produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Perangkat tersebut dapat berupa perangkat lunak ataupun perangkat keras. Perangkat lunak dapat berupa program komputer, model pendidikan, evaluasi pembelajaran. Perangkat keras seperti modul, buku, ataupun alat bantu pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Syaodih (2007: 164), penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berupaya mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berupa benda atau *hardware* namun juga dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk mengolah data, pembelajaran dikelas, dan sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk.

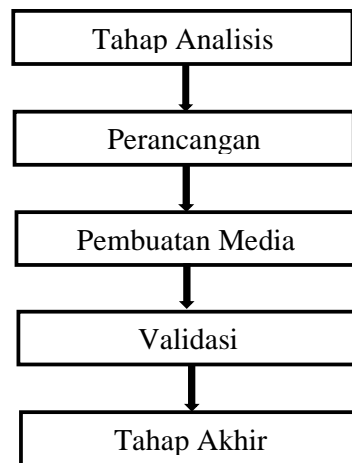
Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Padmo (2004: 418-423). Model penelitian pengembangan Padmo terdiri dari 5 tahap,

yaitu: 1.tahap analisis, 2.tahap perancangan, 3.tahap pembuatan media, 4.tahap validasi dan 5. tahap akhir.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Alur Penelitian

Peneliti menyusun sebuah alur penelitian yang didasarkan pada tahapan penelitian Padmo. Skema penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Alur Penelitian Padmo

2. Tahap Penelitian

a. Tahap Analisis

Merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan masalah menarik yang akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini. Dalam tahap ini peneliti harus menemukan potensi yang menarik dan dapat diangkat untuk diteliti lebih lanjut. Analisis

berdasarkan pada silabus kurikulum 2013, materi dan media pembelajaran yang umumnya digunakan dalam praktik pembelajaran.

b. Tahap Perancangan

Pada tahap ini, peneliti mulai merencanakan media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil analisis kebutuhan dan data lain yang telah dikumpulkan, dijadikan acuan pada pembuatan design media pembelajaran supaya tepat. Selain itu peneliti juga harus menentukan bentuk evaluasi pada media tersebut dan juga merancang *flowchart*, yaitu sebuah diagram alur pembuatan media.

c. Tahap Pembuatan Media

Tahap ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan bahan terkait produk yang akan dikembangkan. Peneliti memperoleh berbagai informasi mengenai objek yang akan diteliti. Data yang diperoleh berupa silabus, RPP, indikator, materi, soal, dan pembahasan materi pembelajaran bahasa Perancis dengan tema *l'identite*. Hasil pengumpulan bahan produk ini akan digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile application*. Cara pembuatan media yaitu pertama-tama membuat *storyboard*, merupakan sebuah konsep awal mengenai konten dan tata letak menu pada media yang akan dibuat. Selanjutnya pembuatan naskah media pembelajaran. Berdasarkan naskah tersebut, kemudian dibuat sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *adobe flash CS6*.

d. Tahap Validasi

Setelah dihasilkan suatu media pembelajaran, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya dilakukan revisi oleh peneliti berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli materi dan ahli media, untuk selanjutnya dilakukan validasi kembali. Validator pada penelitian ini adalah dosen jurusan bahasa Perancis UNY, Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd. sebagai ahli materi dan dosen jurusan TI UNY, Ponco Wali Pranoto, S. Pd. T., M. Pd. sebagai ahli media.

e. Tahap Akhir

Berdasarkan hasil revisi tersebut, kemudian dilakukan penilaian oleh guru pendidikan bahasa Perancis tentang kelayakan media dan dilakukan uji coba kepada siswa kelas X. Selain itu, pada tahap akhir peneliti mengunggah media pembelajaran tersebut di *play store* sehingga semua pengguna telepon genggam Android dapat mengunduhnya secara gratis.

C. Penilaian Produk

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif yang didukung dengan data kuantitatif. Desain tersebut menjelaskan hasil pembuatan media pembelajaran dengan mendeskripsikan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Perancis dan tanggapan siswa. Desain

penilaian dilakukan dalam dua macam, yaitu penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian tersebut dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk.

D. Jenis Data

Data yang diperoleh peneliti berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Hasil dari penilaian kualitas media yang dilakukan melalui angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru bahasa Perancis dan siswa berupa nilai kategori sebagai berikut, SB (Sangat Baik) mendapat skor 5, B (Baik) mendapat skor 4, CB (Cukup Baik) mendapat skor 3, K (Kurang) mendapat skor 2, dan SK (Sangat Kurang) mendapat skor 1. (Sugiyono, 2013: 94)

2. Data Kualitatif

Berupa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang dijadikan sebagai landasan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran. Selain itu juga terdapat saran dari guru bahasa Perancis dan tanggapan siswa. Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala penilaian mulai dari sangat setuju hingga tidak setuju. Dalam hal tersebut siswa tidak memiliki latar belakang pengetahuan mengenai media pembelajaran. Sehingga siswa tidak menilai kualitas konten media dan hanya bisa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo dengan jumlah 32 siswa, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan. Selain itu juga dua orang guru bahasa Perancis yang bernama Dra. Widyastuti Tri Sulistyorini dan Triana Wijayanti S. Pd.

F. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10-31 Agustus 2015. Tempat penelitian yaitu SMA Negeri 7 Purworejo, yang terletak di Jl. Ki Mangunsarkoro No.1, Purworejo, Jawa Tengah.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sukardi (2010: 75), instrumen penelitian merupakan alat yang diperlukan pada tahap pengumpulan data. Pada penelitian pengemabngan ini, instrumen yang digunakan yaituberupa angket.

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang mau memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna (Ridwan, 2009: 71). Menurut Arikunto (2010: 194) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan kepribadiannya atau hal lain yang ingin diketahui. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulakn bahwa angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh informasi. Peneliti menggunakan angket penilaian Yusron Mubarak karena pada angket ini memiliki kesamaan aspek yang akan dinilai pada media

pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek pembelajaran, media, penggunaan dan materi. Namun untuk indikator setiap aspek disesuaikan dengan bentuk media yang akan dinilai. Pada angket penilaian media Yusron Mubarak pada angket tersebut memunculkan kisi-kisi mengenai animasi gambar pada media. Sedangkan pada instrumen penilaian media yang dibuat oleh peneliti tidak memunculkan indikator tersebut, namun diganti dengan memunculkan kualitas audio pada kisi-kisi media. Angket Yusron Mubarak didasarkan pada jenis angket atau kuesioner tertutup (Arikunto, 152: 2006) merupakan angket yang telah disediakan jawabannya sehingga responden hanya memilih jawaban dari pilihan yang tersedia, dimana setiap indikator yang dimunculkan harus sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan.

Instrumen yang digunakan untuk diajukan kepada ahli media dan siswa adalah instrumen hasil modifikasi dari instrumen Mubarak (2013: 45-47). Sedangkan instrumen penelitian yang diajukan kepada ahli materi dan guru mata pelajaran bahasa Perancis adalah angket milik Yusron Mubarak tanpa adanya modifikasi. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian media dari Mubarak (2013: 46) dan kisi-kisi hasil modifikasi dari peneliti.

1. Instrumen Penilaian Ahli Media Yusron Mubarak

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media, Mubarak (2013: 46)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
MED IA	1	Kemenarikan intro						
	2	Desain slide						

	3	Tata letak slide							
	4	Keterbacaan teks							
	5	Pengaturan teks							

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
	6	Ketepatan layout						
	7	Kombinasi warna						
	8	Ketepatan ukuran tombol						
	9	Penempatan tombol						
	10	Keterangan tombol						
	11	Kesesuaian gambar dengan materi						
	12	Gambar Mendukung Proses Pembelajaran						
	13	Kesesuaian animasi						
	14	Kemenarikan animasi						
	15	Pemilihan <i>Back Sound</i>						
PENGGUNAAN	16	Kejelasan petunjuk penggunaan						
	17	Media mudah digunakan						
	18	Media bersifat komunikatif						
	19	Media bersifat interaktif						
	20	Kesesuaian simbol sebagai petunjuk penggunaan						

2. Instrumen Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1	1	Kemenarikan intro						

	2	Desain slide							
	3	Tata letak slide							
	4	Keterbacaan teks							
Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan	
			1	2	3	4	5		
	5	Pengaturan teks							
	6	Ketepatan layout							
	7	Kombinasi warna							
	8	Ketepatan ukuran tombol							
	9	Penempatan tombol							
	10	Keterangan tombol							
	11	Kesesuaian suara							
	12	Kualitas suara							
PENGGUNAAN	13	Kejelasan petunjuk penggunaan							
	14	Media mudah digunakan							
	15	Media bersifat komunikatif							
	16	Media bersifat interaktif							
	17	Kesesuaian simbol dengan petunjuk penggunaan							

3. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi Mubarak (2013: 45)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PEMBELAJARAN	1	Kejelasan standar kompetensi						
	2	Kejelasan kompetensi dasar						
	3	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK KD						
	4	Kesesuaian materi dengan						

		SK KD						
	5	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi						
Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
	6	Kejelasan tujuan pembelajaran						
	7	Penyampaian materi jelas						
	8	Penyampaian materi runtut						
	9	Penyampaian materi menarik						
	10	Kejelasan petunjuk pengerjaan						
PENGUNAAN	11	Kesesuaian materi						
	12	Kejelasan penilaian						
	13	Kesesuaian tingkat kesulitan materi						
	14	Manfaat materi						
	15	Daya tarik materi						
	16	Keterbaruan materi						
	17	Kedalaman materi						
	18	Kebenaran materi						
	19	Materi yang disajikan membelajarkan siswa berpikir ilmiah						
	20	Kesesuaian cakupan materi						
	21	Kualitas pembahasan evaluasi						
	22	Kelengkapan materi						
	23	Kesesuaian evaluasi dengan materi						
	24	Tingkatkesulitan evaluasi						

4. Instrumen Penilaian Guru

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Guru Mubarak (2013: 45)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
MATERI	1	Kesesuaian materi dengan SK KD						
	2	Kesesuaian tujuan pembelajaran						
	3	Kesesuaian evaluasi dengan materi						
	4	Kesesuaian tingkat kesulitan materi						
	5	Kesesuaian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa						
	6	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	7	Evaluasi pada media mempermudah memahami materi						
MEDIA	8	Tampilan menu						
	9	Kualitas suara						
	10	Keterbacaan teks						
	11	Kejelasan petunjuk penggunaan						
	12	Media mudah digunakan						

5. Instrumen untuk Siswa, Yusron Mubarak

Tabel 5. Kisi-Kisi untuk Tanggapan Siswa, Mubarak (2013: 47)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PEMBELAJARAN	1	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar						
	2	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar						
	3	Evaluasi membantu siswa mengetahui sejauhmana pemahaman siswa akan materi						
MATERI	4	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	5	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa perancis						
	6	Materi pada media mudah dipelajari						
	7	Latihan pada media mempermudah memahami materi						
MEDIA	8	Teks mudah dibaca						
	9	Suara Mendukung materi pembelajaran						
	10	Animasi dalam media mendukung materi pembelajaran						
	11	Kesesuaian background						

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PENGUNAAN	12	Petunjuk penggunaan mudah dipahami						
	13	Media mudah digunakan						

6. Instrumen untuk Siswa hasil Modifikasi

Tabel 6. Kisi-Kisi untuk Tanggapan Siswa Hasil Modifikasi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PEMBELAJARAN	1	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar						
	2	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar						
	3	Evaluasi membantu siswa mengetahui sejauhmana pemahaman siswa akan materi						
MATERI	4	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	5	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa perancis						
	6	Materi pada media mudah dipelajari						
	7	Latihan pada mediamempermudah memahami materi						

MEDIA	8	Teks mudah dibaca						
	9	Kualitas suara						
	10	Kesesuaian background						
Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PENGUNAAN	11	Petunjuk penggunaan mudah dipahami						
	12	Media mudah digunakan						

Instrumen tersebut ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, media dan penggunaan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik menganalisis data dalam penelitian ini terdapat 2 tahap, yaitu:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian. Menurut Sugiono (2013: 93-94) Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan skala likert dengan rentang skor 1-5, sebagai berikut.

a) Penilaian Kualitas Media

Sangat Kurang	diberi skor 1
Kurang	diberi skor 2
Cukup Baik	diberi skor 3
Baik	diberi skor 4
Sangat Baik	diberi skor 5

2. Menurut Sugiyono (2013: 95) menganalisis skor dilakukan dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dibagi dengan skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%. Secara matematis dapat dinyatakan persamaan presentase tingkat penilaian sebagai berikut.

$$= \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Tabel 7. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang
20,1% - 40%	Kurang
40,1% - 60%	Cukup Baik
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100%	Sangat Baik

Tabel 8. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Tidak Setuju
20,1% - 40%	Kurang Setuju
40,1% - 60%	Ragu-Ragu
60,1% - 80%	Setuju
80,1% - 100%	Sangat Setuju

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran mengenai materi *l'identité* untuk keterampilan menyimak telah dilakukan sesuai tahap pengembangan yang tercantum dalam bab sebelumnya. Tahapan pengembangan yang telah dilakukan yaitu tahap (a) analisis, (b) perancangan, (c) pembuatan media, (d) tahap validasi, dan (e) tahap akhir. Berikut merupakan gambar alur penelitian yang dipakai oleh peneliti.



Gambar6. Alur Penelitian

Adapun penjelasan rinci dari kelima tahap utama tersebut, sebagai berikut.

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti menganalisis tiga hal sebelum melakukan tahap sebelumnya. Pengamatan ini dilakukan ketika kegiatan PPL di SMA N 7 Purworejo, dengan hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Analisis PBM

Peneliti mengobservasi proses belajar mengajar dikelas. Dari hasil pengamatan ini, siswa pasif dalam pembelajaran bahasa Perancis dikelas. Hal tersebut karena proses pembelajaran dikelas hanya berfokus pada guru. Tidak terjadi komunikasi dua arah karena siswa hanya mencatat apa yang dituliskan oleh guru.

2) Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan dikelas, media yang digunakan oleh pengajar masih memanfaatkan buku ajar seperti *le mag1* dan *café creme 1*. Namun buku tersebut hanya menjadi pegangan pengajar dan siswa tidak memilikinya, sehingga siswa harus mencatat apa yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menjadikan siswa hanya terfokus pada materi yang telah mereka catat. Selain media buku, pengajar juga memanfaatkan media audio visual berupa video yang sebelumnya telah disiapkan oleh guru. Namun video pembelajaran yang sesuai dengan materi sangatlah minim, dan sajian video yang tidak sesuai dengan harapan, seperti animasi yang kurang menarik bahkan terkadang animasi terlalu ramai sehingga mengalihkan perhatian siswa. selain itu terdapat video yang menampilkan teks dengan

ukuran yang kurang proporsional. Selain itu, guru juga memanfaatkan *microsoft word* ataupun *power point*. Sebelumnya guru telah menyiapkan materi yang akan dipelajari siswa dan kemudian ditampilkan dikelas menggunakan fasilitas LCD.

3) Analisis Kebutuhan Media

Pada tahapan ini, peneliti mencermati kurikulum dan mencari informasi serta mengamati macam-macam media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran pada materi *l'identite* untuk klas X. Hasil dari mengamati kurikulum, menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Perancis dengan tema *l'identité* terdapat pada kelas X semester I. Standar kompetensi yang terdapat dalam pembelajaran tersebut adalah memahami wacana dalam audio berbentuk kalimat sederhana tentang identitas diri. Pada bagian Kompetensi Dasar (KD) yaitu memahami cara memberitahu dan menanyakan tentang topik *identitas diri (l'identité)* dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya. Selanjutnya pada bagian indikator ketercapaian hasil belajar tergambar dalam bagian kegiatan pembelajaran yang mencakup 5 poin penting yaitu mengamati, bertanya, bereksperimen, mengasosiasi, dan komunikasi.

Berdasarkan peristiwa tersebut, terdapat peluang pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan telepon genggam. Karena siswa memiliki izin untuk membawa telepon genggam ke sekolah dan memungkinkan untuk menggunakannya di kelas ketika guru memberikan instruksi pada siswa agar menggunakan telepon genggam ketika dibutuhkan, sekedar membuka kamus

vocabulaire ataupun kamus konjugasi elektronik. Selanjutnya dilakukan diskusi bersama guru terkait rencana pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile application*.

b. Tahap Perancangan

1) Konten Media

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil pengamatan silabus pada mata pelajaran bahasa Perancis kelas X, dengan materi *l'identite*, maka selanjutnya dilakukan penyusunan materi. Materi yang tercantum dalam media meliputi cara menanyakan dan menyatakan namaseperti “*Je m’appelle Marc*”, “*Tu t’appelles comment?*”. Menanyakan dan menyatakan alamat seperti, “*J’habite à Yogyakarta*”, “*Vous habitez où?*” dan kemudian menanyakan dan menyatakan kesukaan atau kewarganegaraan seperti “*Il est sundanais*”, “*tu es javanaise?*”. Serta dicantumkan beberapa nama-nama negara didunia seperti *L’Indonésie*, *Le Japon*, *La France* dan beberapa nama suku di Indonesia seperti *Sunda*, *Bali*, *Java*, dan *Batak*.

2) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut tentu masih memerlukan peran seorang guru di dalam kelas baik sebagai informan maupun sebagai pengontrol kegiatan belajar

mengajar. Namun media yang dikembangkan juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, ketika siswa berada di luar kelas pembelajaran bahasa Perancis.

3) Desain Produk

Media dapat dijadikan sarana pengulangan materi, karena terdapat materi, evaluasi dan lengkap dengan panduan pengoperasiannya. Dalam media, bentuk evaluasi ditentukan berdasarkan SK, KD, dan Indikator yang terdapat dalam silabus, dan dicantumkan kembali dalam media, pada slide *la compétence*. Soal evaluasi pada media pembelajaran kemampuan menyimak ini terbagi menjadi 3 macam. *L'exercice 1*, berupa soal audio yang lebih menitik beratkan pada kemampuan kebahasaan. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata atau frasa) yang diperdengarkan. Sedangkan pada *l'exercice 2* siswa diharapkan dapat memahami wacana lisan yang diperdengarkan dan pada *l'exercice 3*, lebih berfokus pada kemampuan siswa dalam memperoleh informasi berdasarkan audio yang diperdengarkan. Setelah mengerjakan soal evaluasi di setiap *l'exercice*, siswa dapat mengetahui jumlah skor yang diperoleh berdasarkan jumlah benar dari jawaban yang diberikan pada soal-soal yang tersedia. Semua rancangan tersebut dituangkan dalam gambaran kasar mengenai konsep alur tampilan media yang berupa *flowchart*. Sehingga dapat mempermudah peneliti untuk mulai membuat media pembelajaran sesuai dengan konsep yang telah disiapkan.

c. Tahap Pembuatan Media

1) Pembuatan *Storyboard*

Langkah pertamayang dilakukan adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan konsep umum mengenai tampilan layar dan juga tata letak tombol menu yang akan dipasangkan pada setiap layar. Selain itu juga menampilkan letak materi, soal- soal latihan serta petunjuk penggunaan media pembelajaran CO-France yang akan dibuat. Pembuatan *storyboard* merupakan pengembangan dari konsep flowchart yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 1.

2) Pembuatan Aplikasi *CO-France*

Setelah pembuatan *storyboard* selesai, maka peneliti mulai membuat tampilan layout aplikasi sesuai dengan konsep *storyboard* yang ada. Setelah itu memasukan data pada konten media namun masih dalam bentuk data tertulis. Efek audio untuk setiap tombol ataupun tampilan lain dimasukan setelah semua data gambar dan data tertulis telah selesai dibuat. Disamping itu peneliti juga mencari data audio di internet yang akan dijadikan efek pada tombol tertentu. Kemudian membuat data audio yang akan dimasukkan pada menu materi dan soal latihan. Data ini diambil dari suara *native speaker* perempuan yang bernama *Karine Josse*. Karena keterbatasan peneliti, data audio diambil menggunakan rekaman video pada kamera DSLR dan menggunakan *Hp recorder* yang terdapat pada HP Samsung tipe *Galaxy Fame*. Pengambilan data pertama tidak berhasil karena terdapat

noice yang sangat banyak sehingga data audio pertama tidak dapat digunakan. Setelah itu, dengan *native speaker* yang sama, peneliti kembali mengambil data namun pengambilan data kali ini hanya menggunakan *Hp recorder* pada HP Samsung tipe *galaxy famedan* HP ASUS tipe Zenfone 4. Setelah data mentah audio telah didapat, maka peneliti mulai memilah-milah data yang akan digunakan untuk kemudian dimasukkan kedalam *layout* aplikasi yang telah selesai dibuat.

Setelah media selesai maka dilakukan tahap validasi. Namun setelah validasi pertama terdapat perubahan konsep pada menu *l'exercice* yang terdapat tiga maca latihan, karena soal-soal latihan pada *l'exercice* 1 dan 2 tidak sesuai dengan indikator yang terdapat pada menu *compétence*. Hal ini mengharuskan peneliti mengubah konsep pada *l'exercice* tersebut. Peneliti kembali membuat soal-soal latihan dan kemudia kembali mengambil data audio dari *native speaker*. Namun pengambilan data kedua diambil dari *native speaker* laki-laki yang bernama *Marc Teixeira*, selain itu karena keterbatasan peneliti, data audio yang diperlukan juga diambil dari mahasiswa putri jurusan pendidikan bahasa perancis yang bernama Nurul Panca Nugrahanti Rahayu, dimana semua data audio diambil menggunakan *Hp recorder* pada HP Samsung tipe *galaxy fame*. Setelah itu peneliti kembali mengubah tampilan layar sesuai dengan yang diperlukan dan untuk selanjutnya memasukkan data audio terbaru yang sebelumnya telah diolah. Setelah itu kembali dilakukan validasi kepada dosen ahli mater dan media, yang untuk selanjutnya tidak terdapat perubahan banyak pada aplikasi yang

mengharuskan peneliti mengubah konten materi. Tampilan aplikasi media pembelajaran CO-France secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 1.

d. Tahap Validasi

1)PenilaianMedia Pembelajaran Tahap I

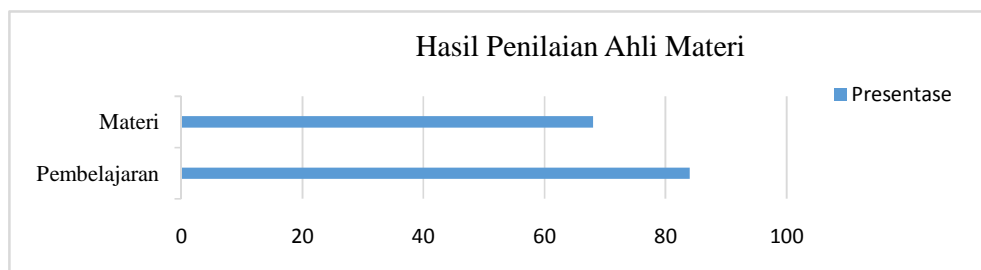
a)Ahli Materi

Hasil Penilaian materi pembelajaran oleh ahli materi pada aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 indikator yang terdiri dari (1) kejelasan standar kompetensi, (2) kejelasan kompetensi dasar, (3) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK KD, (4) kesesuaian materi dengan SK KD, (5) kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi, (6) kejelasan tujuan pembelajaran, (7) penyampaian materi jelas, (8) penyampaian materi runtut, (9) penyampaian materi menarik, dan (10) kejelasan petunjuk pengerjaan. Penilaian pada sub indikator pembelajaran dinyatakan dalam kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan butir sub indikator tersebut diperoleh persentase sebesar 84% dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk aspek materi, terdiri dari 14 indikator, diantaranya (1) kesesuaian materi, (2) kejelasan penilaian, (3) kesesuaian tingkat kesulitan materi, (4) manfaat materi, (5) daya tarik materi, (6) keterbaruan materi, (7) kedalaman materi, (8) kebenaran materi, (9) materi yang disajikan membelajarkan siswa berpikir ilmiah, (10) kesesuaian cakupan materi, (11) kualitas pembahasan evaluasi, (12) kelengkapan materi, (13) kesesuaian evaluasi dengan materi, dan (14) tingkatkesulitan evaluasi.

Pada tahap ini kategori sub indikator kualitas pembahasan materi dinyatakan kurang. Pengembang kemudian menambahkan efek audio pada tombol klarifikasi dan pada ikon *vrai au faux* sehingga akan semakin menarik. Keseluruhanskor pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 68% dengan kategori “baik”. Sehingga jika dirata-rata diperoleh skor kelayakan sebesar 76% yaitu dengan kriteria kelayakan “Baik” untuk ujicoba. Berikut merupakan tabel hasil penilaian dari ahli materi pada tahap I.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Pembelajaran	10	42	50	84%
2.	Materi	14	48	70	68%
Jumlah		24	90	120	
Rerata Skor					76%



Gambar 7. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

Berdasarkan validasi tahap pertama dari ahli materi terdapat beberapa perbaikan pada media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- (1) penulisan kata pada awal kalimat yang terdapat pada pilihan ganda ditulis secara kapital
- (2) sebaiknya pada audio diminalisir adanya *noice*

- (3) perubahan urutan letak pada menu utama pada menu *l'introduction* dengan menu *le manuel*, serta
- (4) saran untuk mengubah posisi semua *slide* pada menu *le matière* menjadi posisi vertikal semua.

Sehingga pada kesimpulan akhir, media layak uji coba dengan revisi. Berdasarkan masukan tersebut segera melakukan perbaikan pada media pembelajaran. Namun pada perubahan posisi *slide* pada menu *le matière* menjadi posisi vertikal semua, pengembang media melakukan konsultasi dengan ahli media terlebih dahulu. Setelah ahli media memberikan masukan bahwa hal tersebut tidak bermasalah, maka peneliti melakukan perubahan posisi pada sub menu *le matière*.

b) Ahli Media

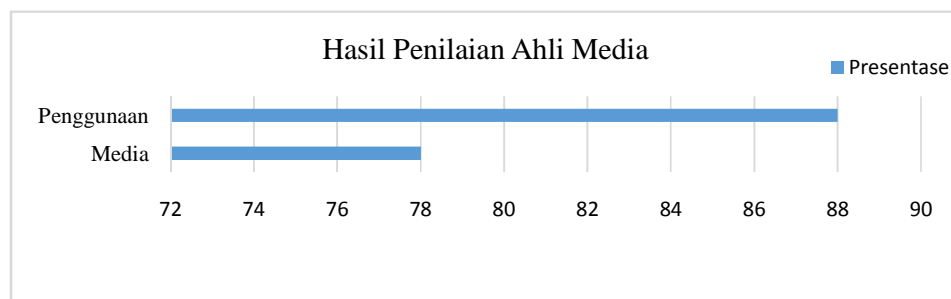
Pada instrumen penelitian untuk ahli media terdapat dua aspek yang akan dinilai, yaitu aspek media dan penggunaan. Pada aspek media terdapat 12 indikator, diantaranya (1) kemenarikan intro, (2) desain slide, (3) tata letak slide, (4) keterbacaan teks, (5) pengaturan teks, (6) ketepatan layout, (7) kombinasi warna, (8) ketepatan ukuran tombol, (9) penempatan tombol, (10) keterangan tombol, (11) kesesuaian suara, dan (12) kualitas suara. Skor pada sub indikator desain slide dan kombinasi warna masih mendapatkan skor dalam kategori baik, sehingga pengembang melakukan perbaikan pada media, disamping perbaikan berdasarkan saran yang diberikan. Pengembang mengubah desain *slide* yang masih belum sesuai yaitu pada *slide* menu utama dan pada slide intro, selain itu pengembang juga melakukan perbaikan pada

kombinasi warna yang belum proporsional pada *slide* yang diperlukan. Skor pada sub indikator yang lain sudah dalam kategori baik dan sangat baik. Sehingga berdasarkan indikator tersebut diperoleh persentase nilai sebesar 78% dengan kategori “Baik”.

Pada aspek penggunaan terdapat 5 poin indikator, yaitu (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) media mudah digunakan, (3) media bersifat komunikatif, (4) media bersifat interaktif, dan (5) kesesuaian simbol dengan petunjuk penggunaan. Pada aspek ini, ahli media memberikan nilai pada setiap sub indikator dalam kategori baik dan sangat baik. Setelah semua skor diakumulasikan, diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga diperoleh hasil rata-rata skor pada penilaian ahli media tahap I yaitu persentase kelayakan 83% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk uji coba. Berikut merupakan tabel hasil penilaian ahli media pada tahap I.

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Media	12	47	60	78%
2.	Penggunaan	5	22	25	88%
Jumlah		17	69	85	
Rerata Skor					83%



Gambar 8 . Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

Berdasarkan instrumen penilaian media yang diberikan kepada ahli media, terdapat beberapa kekurangan pada media yang perlu diperbaiki, diantaranya:

- (1) pada bagian intro akan lebih menarik jika diberikan unsur suara
- (2) bagian logo tidak perlu terlalu besar
- (3) nama dari media pembelajaran perlu diperbesar ukurannya
- (4) pada *button* lebih baik menggunakan bahasa perancis semua
- (5) *layout* menu utama diletakkan di center
- (6) tampilan *button* menu utama lebih baik berupa icon atau gambar

Berdasarkan masukan tersebut, pada poin kesimpulan menyatakan bahwa media layak uji coba dengan revisi.

2) Penilaian Media Pembelajaran Tahap II

a) Ahli Materi

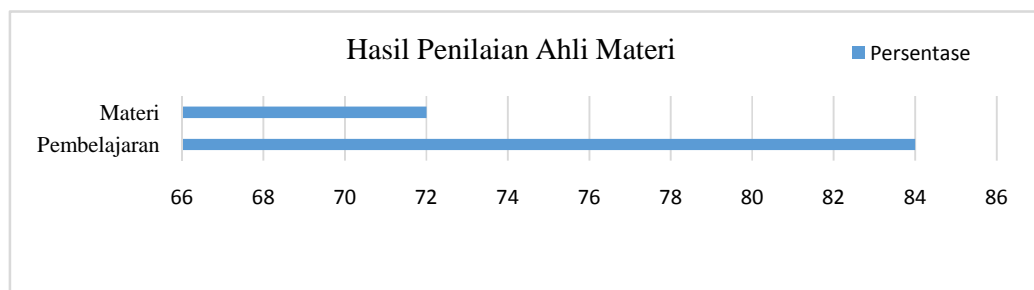
Penilaian dari ahli materi pada tahap II ini masih terdapat sedikit perbaikan, diantaranya pada bagian materi (subjek 6 dan 7) terdapat tulisan yang tidak sesuai dengan dokumen sonore ketika ditekan bagian tombol audio, maka perlu dilakukan revisi sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Hasil penilaian media berdasarkan instrumen yang diberikan, pada aspek pembelajaran masih sama seperti sebelumnya, yaitu sebesar 84% dengan kategori “sangat baik”. Dengan nilai setiap sub indikatornya dalam kategori baik dan sangat baik.

Pada penilaian aspek Materi mengalami peningkatan persentase dari sebelumnya yaitu 72% dengan kategori “baik”. Pada sub indikator kualitas pembahasan evaluasi yang sebelumnya mendapat skor dengan kategori kurang,

setelah dilakukan perbaikan mendapat penilaian dengan kategori cukup baik. Berdasarkan akumulasi skor dari dua indikator, maka diperoleh rata-rata persentase dari ahli materi pada tahap II sebesar 78% yang termasuk dalam kategori “Baik” untuk ujicoba.

Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Pembelajaran	10	42	50	84%
2.	Materi	14	51	70	72%
Jumlah		24	93	120	
Rerata Skor					78%



Gambar 9 . Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

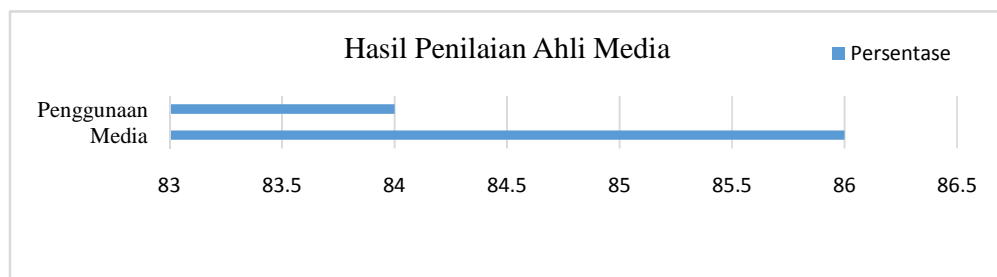
b) Ahli Media

Penilaian kedua dari ahli media, tidak terdapat revisi. Pada aspek media dan penggunaan sudah memenuhi kriteria untuk sebuah media pembelajaran. Pada seyiap sub indikatornya mendapatkan skor dalam kategori baik dan sangat baik. Pada aspek media diperoleh skor persentase lebih tinggi darisebelumnya, yaitu 86% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan persentase nilai pada aspek penggunaan media diperoleh 84% dengan kategori sangat baik. Maka diperoleh hasil penilaian media berdasarkan instrumen yang telah diberikan kepada ahli media dengan

persentase sebesar 85% dengan kategori “Sangat Baik” untuk tahap selanjutnya yaitu ujicoba tanpa revisi.

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Media	12	52	60	86%
2.	Penggunaan	5	21	25	84%
Jumlah		17	73	85	
Rerata Skor					85%



Gambar 10 . Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

e.Tahap Akhir

Pengembangan media pembelajaran *CO-France* telah memenuhi tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran dari tahap perencanaan hingga tahap akhir pengembangan media. Tahap akhir pengembangan media dilakukan setelah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai acuan utama untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran. Revisi dilakukan dan disesuaikan dengan hasil evaluasi. Setelah dilakukan revisi maka media pembelajaran *CO- France* yang dikembangkan, dibagikan kepada siswa melalui situs blog belajar113.blogspot.com untuk selanjutnya dilakukan tahap ujicoba siswa.

Sebelum dilakukan ujicoba kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh guru bahasa perancis. Media kembali direvisi sesuai masukan dari guru bahasa perancis dan siswa jika diperlukan. Setelah itu maka media diunggah di *play store*, siap diunduh secara gratis untuk kemudian diinstal di telepon genggam dan siap digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Berikut penjabaran penilaian guru bahasa Perancis dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *CO-France*.

1) Penilaian Guru Bahasa Perancis

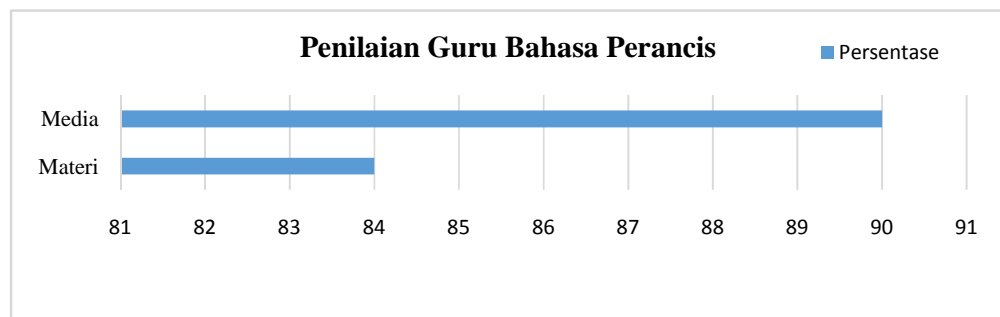
Sebelum dilakukan uji coba kepada siswa, guru mata pelajaran bahasa Perancis terlebih dahulu memberikan penilaian pada media pembelajaran yang akan digunakan. Jumlah guru mata pelajaran bahasa perancis yaitu dua orang. Berdasarkan instrumen yang diberikan, terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu aspek materi dan media. Pada aspek materi terdapat 7 indikator yang terdiri dari a) kesesuaian materi dengan SK KD, b) kesesuaian tujuan pembelajaran, c) kesesuaian evaluasi dengan materi, d) kesesuaian tingkat kesulitan materi, e) kesesuaian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa, f) materi pada media disampaikan dengan baik, dan g) evaluasi pada media mempermudah memahami materi. Pada aspek tersebut diperoleh persentase nilai sebesar 84% dengan kategori “sangat baik”. Skor pada setiap sub indikatornya memperoleh nilai dengan kategori baik dan sangat baik. Selanjutnya pada aspek media, terdapat 5 indikator penilaian, yaitu a) tampilan menu, b) kualitas suara, d) keterbacaan teks, e) kejelasan petunjuk penggunaan, dan f) media mudah digunakan. Perolehan skor persentase pada aspek ini sebesar 90% dengan

kategori “sangat baik”. Sehingga diperoleh hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa perancis sebesar 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis. Skor setiap sub indikator pada indikator media juga memperoleh penilaian dengan kategori yang sama dengan indikator materi, yaitu pada kategori baik dan sangat baik.

Selanjutnya pada kolom komentar, guru bahasa Perancis berpendapat bahwa media pembelajaran dengan adobe CS6 ini sangat bagus, cocok untuk siswa kelas X yang sedang memulai untuk belajar bahasa Perancis, terlebih lagi media ini berbasis *mobile application* sehingga menarik untuk digunakan belajar. Berikut tabel penilaian guru bahasa Perancis terhadap media pembelajaran tersebut.

Tabel 13. Hasil Penilaian Guru Bahasa Perancis

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden 2 Guru	Skor Ideal 2 Guru	Kelayakan
1.	Materi	7	59	70	84%
2.	Media	5	45	50	90%
Jumlah		12	104	120	
Rerata Skor					87%



Gambar 11 . Hasil Penilaian Guru Bahasa Perancis

2) Tanggapan Siswa

a) Ujicoba Siswa

Ujicoba dilakukan kepada 32 siswa kelas X IBB. Uji coba ini dilakukan secara berkelompok. Pada instrumen tanggapan siswa terdapat empat aspek yang harus diberi penilaian, yaitu aspek pembelajaran, materi, media dan penggunaan. Aspek pembelajaran terdiri dari tiga indikator, yaitu (a) penyampaian materi menarik siswa untuk belajar, (b) penyajian materi menarik siswa untuk belajar, (c) evaluasi membantu siswa mengetahui sejauhmana pemahaman siswa akan materi. Persentase skor yang diperoleh dari aspek pembelajaran sebesar 87% dengan kategori “Sangat Setuju”. Dengan perolehan skor pada setiap sub indikatornya pada kategori baik.

Selanjutnya pada aspek materi terdapat empat poin indikator, diantaranya (a) materi pada media disampaikan dengan baik, ((b) materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa perancis, (c) materi pada media mudah dipelajari, dan (d) latihan pada media mempermudah memahami materi. Pada aspek ini skor persentase tanggapan siswa sebesar 83% dengan kategori tanggapan siswa “sangat setuju”. Penilaian pada aspek pembelajaran, penilaian setiap sub indikatornya memperoleh penilaian dengan kategori baik. Selanjutnya pada aspek media terdapat tiga aspek penilaian tanggapan siswa, yaitu (a) teks mudah dibaca, (b) kualitas suara, dan(c) kesesuaian background, dengan perolehan persentase skor sebesar 75% dengan kategori “setuju”. Pada aspek ini penilaian setiap sub indikator paling rendah di antara yang lain,

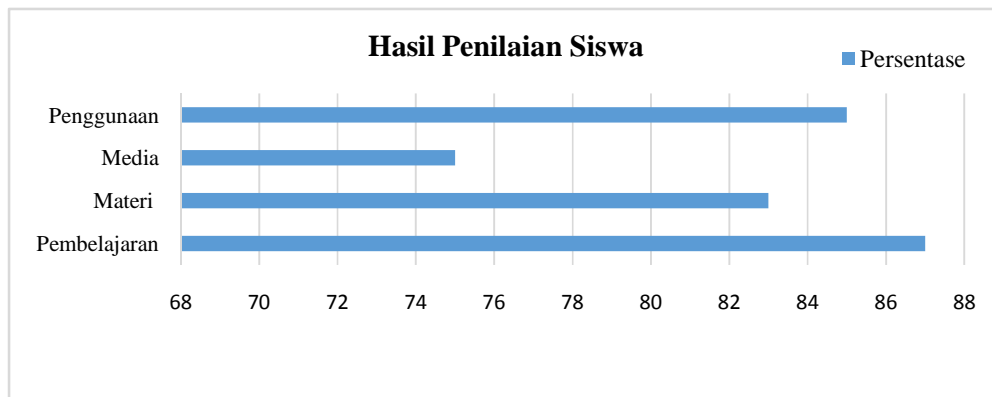
terutama pada aspek kualitas suara. Berdasarkan hal tersebut pengembang berusaha untuk meminimalisir bunyi riuh yang ada pada file audio.

Selanjutnya pada aspek penggunaan yang terdiri dari dua aspek penilaian tanggapan siswa, yaitu (a) petunjuk penggunaan mudah dipahami dan (b) media mudah digunakan. Pada aspek ini diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat setuju” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis. Perolehan skor pada setiap poin indikatornya juga dalam kategori baik, mendekati sangat baik.

Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh hasil akumulasi dari penilaian tanggapan dari siswa yang mendapat persentase 82,5%, termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis. Berikut tabel penilaian siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

Tabel 14. Hasil Penilaian Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden 32 Siswa	Skor Ideal 32 Siswa	Kelayakan
1.	Pembelajaran	3	419	480	87%
2.	Materi	4	537	640	83%
3.	Media	3	361	480	75%
4.	Penggunaan	2	275	320	85%
Jumlah		12	1592	1920	
Rerata Skor					82,5%



Gambar 12 . Hasil Penilaian Siswa

Berdasarkan instrumen yang diberikan, siswa memberikan beberapa komentar terkait media pembelajaran tersebut.

- (a) Media lebih menarik dan lebih nyaman digunakan untuk belajar karena pembelajaran terkesan lebih santai.
- (b) Siswa sangat tertarik dan tertantang ketika mencoba soal-soal latihan karena setelah menjawab mereka mendengar efek suara dari hasil jawaban mereka, benar ataukah salah.
- (c) Hendaknya dikembangkan media dengan materi lain sehingga pembelajaran tidak tepaku pada buku.
- (d) Media yang dikembangkan tidak hanya berbasis *mobile application*, namun juga *desktop*.

b) Data Nilai Siswa

Data nilai siswa diperoleh dari perolehan skor siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat pada media pembelajaran. Soal latihan pada media pembelajaran bahasa perancis pada materi l'identite terdapat tiga macam, l'exercice 1, 2 dan 3. Masing-masing jenis soal terdapat 10 butir soal

dan setiap jawaban benar di berikan skor 10 dan jawaban salah mendapat skor 0.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) penilaian dalam evaluasi aplikasi media pembelajaran adalah 78 % sesuai dengan ketentuan SMA Negeri & Purworejo. Siswa dinyatakan berhasil menguasai materi jukan mampu mencapai KKM sebesar 78%. Tabel perolehan nilai siswa berdasarkan soal-soal latihan terdapat pada lampiran 2.

Tabel 15. Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal Latihan

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 78	28	87,5%
≤ 78	4	12,5%

Dari hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *CO-Franced* dapat membantu siswa mencapai nilai diatas KKM. Dapat dilihat bahwa 87,5% siswa telah mencapai nilai batas tuntas dengan rata-rata 90,2. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai batas tuntas pelajaran bahasa perancis sebanyak 12,5% dengan rata-rata nilai 76. Berdasarkan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari materi *l'identité* dengan menggunakan media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang mencapai 87,5% dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sudah baik untuk menambah motivasi siswa, meningkatkan keaktifan siswa dan melatih kemandirian siswa dalam belajar.

c) Tampilan Akhir Media Pembelajaran *Co-France*

Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi dan dosen ahli media, diperoleh hasil tampilan akhir media. Tampilan akhir tersebut diperoleh dengan beberapa kali revisi. Revisi dilakukan pengembang media sesuai saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Proses revisi dilakukan secara bertahap hingga media layak diujicobakan. Tampilan akhir media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 1

3) Publikasi

Setelah media telah selesai direvisi berdasarkan saran dari ahli media, serta penghitungan data angket mengenai kualitas media telah selesai, maka diperoleh hasil akhir kualitas media. Media pembelajaran CO-France telah dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa perancis bagi siswa. Siswa dapat mengunduh media tersebut secara gratis di *play store* pada telepon genggam masing-masing. Aplikasitersebut juga telah dirancang satu paket dengan *Adobe AIR*, sehingga ketika telah diinstal pada telepon genggam dapat dioperasikan secara langsung. Dokumentasi pengungahan aplikasi media pembelajaran *CO-France* terdapat pada lampiran 4.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasa penelitian berdasarkan tahapan penelitian yang terdiri dari 5 tahap, yaitu : 1. Tahap Analisis, 2. Tahap Perancangan, 3. Tahap Pembuatan

Media, 4. Tahap Validasi, dan 5. Tahap Akhir. Pada tahap analisis terdapat tiga macam analisis, yaitu analisis PBM, analisis Penggunaan media dan analisis kebutuhan media. Pada analisis kebutuhan media, peneliti mencermati kurikulum, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan proses pembelajaran untuk kemudian menentukan materi dan indikator. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang nantinya dijadikan sebagai acuan pembuatan media.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan media pembelajaran. Peneliti merancang kerangka media pembelajaran, menyusun media pembelajaran serta evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Menyusun materi pembelajaran serta evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi yang dirancang yaitu pembelajaran tutorial yang melibatkan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu media dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Semua konsep itu dituangkan dalam *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alur pengembangan untuk mempermudah dalam merancang pemrograman media pembelajaran. *Flowchart* kemudian dijabarkan dalam naskah media pembelajaran yang berisi rincian materi dan soal-soal evaluasi.

Setelah tahap perancangan dilakukan maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan *flowchart* tersebut, peneliti membuat *storyboard* aplikasi *CO-France*. Selanjutnya media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS6* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika terdapat masukan dari validator untuk

melakukan revisi, maka terlebih dahulu peneliti merevisi media untuk kemudian divalidasi kembali. Pada tahap akhir dilakukan penilaian aplikasi media pembelajaran oleh Guru Bahasa Perancis, kemudian diujicobakan kepada siswa. Selanjutnya media yang sudah diujicobakan tersebut kemudian diunggah di *play store*.

Aplikasi *CO-France* dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*. Software tersebut dapat digunakan untuk membuat animasi presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi dan aplikasi lainnya. Media pembelajaran *CO-France* diunggah pada *playstore* yang selanjutnya dapat diunduh secara gratis dan diinstal pada telepon genggam sehingga siap digunakan sebagai media pembelajaran. *CO-France* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran secara mandiri ataupun klasikal. Aplikasi *CO-France* merupakan salah satu alternatif pemanfaatan teknologi untuk keperluan pembelajaran.

Spesifikasi dalam aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS6* dilengkapi dengan teks, gambar serta audio. Hal tersebut dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran *CO-France* dengan *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X. Semua program dirancang sedemikian rupa sehingga telepon genggam mampu berperan sebagai tutor yang siap melayani setiap interaksi yang berlangsung, kelengkapan tombol yang memudahkan siswa untuk memahami penjabaran materi.

Setelah media dikembangkan dalam bentuk aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi.

Validasi dilakukan sesuai dengan indikator yang terdapat dalam instrumen validasi media. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang digunakan kualitas media yang dihasilkan, penilaian guru guru bahasa perancis dilakukan setelah media selesai direvisi sesuai dengan saran dosen ahli materi dan dosen ahli media.

Guru pelajaran bahasa perancis melakukan penilaian sesuai dengan instrumen yang telah diberikan. Selanjutnya adalah ujicoba media kepada siswa SMA Negeri 7 Purworejo kelas X sebanyak 32 siswa dikelas. Aplikasi *CO-France* dapat digunakan secara mandiri untuk pembelajaran siswa di rumah karena dilengkapi dengan panduan penggunaan media.

1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran dan Penilaian

Tanggapan Siswa

Penilaian kualitas media pembelajaran meliputi validasi dosen ahli media dan dosen ahli materi. Aplikasi *CO-France* dengan *Adobe Flash CS6* telah dikembangkan melalui ujicoba kelayakan produk secara bertahap hingga layak diujicobakan. Tahapan penilaian kualitas meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, penilaian guru bahasa perancis dan tanggapan siswa. Hasil validasi kualitas oleh ahli media, ahli materi, penilaian guru bahasa Perancis dan tanggapan siswa sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran dan Penilaian

Tanggapan Siswa

No.	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Persentase Nilai	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	78%	Baik
2	Validasi Ahli Media	85%	Sangat Baik
3	Penilaian Guru Bahasa Perancis	87%	Sangat Baik

4	Tanggapan Siswa	82,5%	Sangat Setuju
Rata-Rata Persentase Penilaian		83%	Sangat Baik

Validasi dosen ahli materi pada media pembelajaran terdapat dua aspek yang harus dinilai, yaitu pada aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 dan aspek materi, terdiri dari 14 indikator. Perolehan skor kelayakan sebesar 78% yaitu dengan kriteria kelayakan “Baik” untuk ujicoba. Selanjutnya validasi dosen ahli media diajukan ketika media telah menjadi sebuah aplikasi lengkap. Pada instrumen penelitian untuk ahli media terdapat dua aspek yang akan dinilai, yaitu aspek media dan penggunaan. Pada aspek media terdapat 12 indikator dan pada aspek penggunaan terdapat 5 poin indikator. Pada kedua aspek tersebut diperoleh skor prosentase kelayakan 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk ujicoba. Hal tersebut berarti media yang dikembangkan memiliki kualitas media yang baik, dilihat dari segi penggunaan yang relatif mudah dapat meningkatkan minat siswa.

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa perancis terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi dan media. Pada aspek materi terdapat 7 indikator dan aspek media, terdapat 5 indikator penilaian. Dari kedua aspek tersebut diperoleh hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa perancis sebesar 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis. Media pembelajaran dengan adobe CS6 sangat bagus, cocok untuk siswa kelas X yang sedang memulai untuk belajar bahasa perancis, terlebih lagi media ini berbasis *mobile application* sehingga menarik untuk digunakan belajar. Selanjutnya berdasarkan hasil tanggapan 32 siswa pada instrumen tanggapan siswa yang terdapat empat aspek yang harus diberi

penilaian, diantaranya aspek pembelajaran, materi, media dan penggunaan mendapat persentase 82,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis.

Penggunaan media pembelajaran *CO-France* memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menyatakan bahwa 87,5% siswa dapat mencapai KKM yang telah ditentukan pihak sekolah. Hal tersebut sesuai dengan Padmo (2004: 423) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu mengantarkan siswa mencapai kompetensi yang dituntut oleh kurikulum.

2. Revisi Media

Aplikasi media pembelajaran bahasa perancis yang bernama *CO- France* dibuat dengan *Adobe Flash CS6*. Validasi media dilakukan kepada dosen ahli materi dan media, masing-masing dilakukan sebanyak dua kali. Berikut merupakan revisi dari ahli materi dan ahli media pada aplikasi *CO-France*.

Revisi Pertama

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
a. penulisan kata pada awal kalimat yang terdapat pada pilihan ganda ditulis secara kapital	a. pada bagian intro akan lebih menarik jika diberikan unsur suara
b. sebaiknya pada audio diminalisir adanya <i>noice</i>	b. bagian logo tidak perlu terlalu besar
c. perubahan urutan letak pada menu utama pada menu <i>l'introduction</i> dengan menu <i>le manuel</i> , serta	c. nama dari media pembelajaran perlu diperbesar ukurannya
d. saran untuk mengubah posisi semua <i>slide</i> pada menu <i>le matiere</i> menjadi posisi vertikal semua	d.pada <i>button</i> lebih baik menggunakan bahasa perancis semua
	e. <i>layout</i> menu utama diletakkan di center
	f. tampilan <i>button</i> lebih baik

	berupa icon atau gambar g. pada menu <i>bibliothèque</i> hendaknya hanya berisi daftar pustaka. Untuk biodata penyusun media dan pengisi suara akan lebih baik jika dibuatkan menu tersendiri yaitu menu profil.
--	---

Revisi Kedua

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
a. pada bagian <i>matière</i> (sujet 6 dan 7) terdapat tulisan yang tidak sesuai dengan dokumen sonore ketika ditekan bagian tombol audio. b. Pada bagian “ <i>Matière</i> ” dosen ahli materi memberikan saran untuk merubah posisi slide yang awalnya vertikan menjadi horisontal. Selain itu juga menambahkan gambar pada akhir setiap kalimat sehingga membantu siswa untuk mengimajinasikan maksud ujaran yang diperdengarkan.	Tidak ada saran untuk revisi.

3. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan produk aplikasi media pembelajaran *CO-France* pada materi *l'identité* untuk pembelajaran keterampilan menyimak memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Materi pada produk *CO-France* terbatas hanya pada tema *l'identité* dan hanya berfokus pada keterampilan menyimak.
- b. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan, penelitian ini terbatas pada satu lembaga yaitu SMA Negeri 7 Purworejo.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dilakukan secara prosedural dengan memperhatikan tahapan-tahapan yang ada. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa:

1. Pembuatan media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi *l'identité* menggunakan *Adobe Flash CS6* berbasis *mobile application* bersistem operasi android untuk siswa kelas X menghasilkan suatu produk berupa aplikasi yang diberinama CO-France. Media ini telah diunggah di playstore dan dapat diunduh secara gratis bagi pengguna telepon genggam dengan OS Android.
2. Validasi kualitas media pembelajaran *CO-France* dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen ahli materi memberikan persentase penilaian sebesar 78% dalam kategori “Baik” untuk diujicobakan, sedangkan dosen ahli media memberikan penilaian sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk dilakukan ujicoba. Penilaian kualitas media oleh guru bahasa perancis sebesar 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis. Sedangkan penilaian pendapat siswa sesuai anget yang diberikan kepada 32 siswa mendapat persentase 82,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa perancis.

Berdasarkan penilaian kualitas media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru bahasa perancis serta tanggapan siswa kelas X SMA Negeri 7 Purworejo mendapat persentase rata-rata sebesar 83% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hal tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *CO-France* dapat menarik perhatian siswa serta dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi *l'identité*. Selain itu juga dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan soal-soal latihan yang terdapat pada media pembelajaran *CO-France*. Siswa yang dapat mencapai KKM dengan nilai ≥ 78 sebesar 87,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil angket ujicoba yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut untuk penelitian lanjutan:

1. Materi yang ada perlu dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi-materi yang terbaru dan relevan dengan materi sebelumnya.
2. Memperbanyak unsur audio pada setiap menu ataupun tombol pada media.
3. Perlu adanya pengembangan materi lain dari media pembelajaran yang sudah dihasilkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsini dan Cepi Syafrudin Abdul Jafar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Perancis SMA & MA*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Erwianisya, Prima. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS.5 Professional pada Materi Menyimak Legenda Rawa Pening untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi SI. Yogyakarta: Program studi Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY.
- Famuji Widodo, Iriana. 2014. *Media Pasinaon Maos Aksara Jawa Kanthi Aplikasi Adobe Flash CS.3*. Skripsi SI. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY.
- GaleriGadget. 2014. *Pengguna Android di Indonesia Makin Banyak*. Diunduh di www.GaleriGadget.com pada tanggal 30 Maret 2015.
- Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. *Multi Media Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hardiyanti, Tri Ari. 2013. *Pengembangan Media Interaktif Kathi Aplikasi AdobeFlash CS.5 Wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan Tumrap Siswa Kelas VII*. Skripsi SI. Yogyakarta: Program studi Pendidikan Bahasa Daerah, FBS UNY.
- IDC Corporate USA. 2015. *Android and iOS Squeeze the Competition, Swelling to 96% of the Smartphone Operating System Market for Both 4Q14 and CY14, According to IDC*. Diunduh di www.idc.com. Tanggal 30 Maret 2015.
- K, Rini. 2010. *Adobe Rilis AIR untuk Ponsel*. Diunduh di m.tempo.co/read/news/2010/10/25/07228704 pada 3 februari 2015.

- Madcoms. 2013. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Media.
- Mubarok, Yusron. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan Flash Lite 2.0 Pada Mata Diklat Baterai untuk Siswa Kelas X Semester I Bidang Keahlian Teknik Sepeda Motor SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Skripsi SI. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, FT UNY.
- Nugraha, Firman. 2011. *Perkembangan Pasar Handphone di Indonesia dari Tahun 2005 Hingga 2011*. WWW. TEKNOJURNAL.COM/2011/03/03/ PERKEMBANGAN - PASAR-HANDPHONE-DI-INDONESIA-DARI- TAHUN -2005-HINGGA-200/1. Diakses pada tanggal 16 Maret 2014.
- Nurjamal, Daeng,. dkk. 2011. *Terampil Berbahasa: Menyusun Karya Tulis Akademik, Memandu Acara (MC- Moderator), dan Menulis Surat*. Bandung: Alfabeta.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknik Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Ciputat: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ridwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Saddhono, Kundharu dan prof. Dr. St. Y. Slamet, M. Pd. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif. Dkk. 2007. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Surjono, Herman Dwi. 2013. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>. Diakses pada 28 April 2015.
- _____. 2013. *Instructional Process and Methodologies of Multimedia Learning*.<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>. Diakses pada 28 April 2015.
- Triyanto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Pranandamedia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan
- Valette, Rebecca M. 1975. *Le Test En Langues Etrangères Guide Pratique*. France: Herissey à Evreux.
- Windujati, Dimas Galih. 2012. *Adobe Mengakhiri Hidup Flash for Android*. Diunduh di www.jagadreview.com. Pada tanggal 3 februari 2015.

**LE DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PEDAGOGIQUE DE
L'ENSEIGNEMENT DE LA COMPRÉHENSION ORALE SUR LE
THÈME DE *L'IDENTITÉ* EN UTILISANT *L'ADOBE FLASH CS6* BASÉ
DU SYSTÈME D'OPÉRATION MOBILE D'ANDROID POUR LES
APPRENANTS DE LA CLASSE X**

Par :
Rahayu Rizky Prathamie
NIM. 11204244001

RÉSUMÉ

A. Introduction

L'éducation est une activité pédagogique qui a pour but de développer le potentiel, la personnalité, et les compétences des apprenants. Le lycée est l'une des institutions de l'éducation formelle en Indonésie où les apprenants suivent beaucoup de cours. L'un de ces cours est la langue étrangère. Le français est l'une de ces langues étrangères. Le curriculum éducatif indonésien 2004 (Depdiknas, 2003:6) a affirmé que l'enseignement du français au lycée a pour but de développer la capacité des apprenants au niveau de la communication, la connaissance de la technologie, de l'art, et de la culture pour que les apprenants puissent se développer et devenir des individus intelligents, compétents, et prêts à prendre part dans le processus de l'étude nationale. L'une des matières du français que nous apprenons à partir de la première année du lycée, est le thème de *l'identité*. Selon le curriculum éducatif, l'objectif de l'enseignement sur ce thème est que les apprenants savent se présenter et répondre aux sujets liés au thème de l'identité.

Dans le processus pédagogique, nous avons besoin des supports pédagogiques pour que les enseignants puissent transmettre le matériel de l'enseignement, et que les apprenants le comprennent facilement. Le type du support pédagogique est très varié. En regardant que la technologie se développe rapidement, nous pouvons profiter de la technologie pour créer un support pédagogique en forme de logiciel. Cette recherche a donc pour but de créer un logiciel pédagogique en profitant de la technologie. Ce support pédagogique est basé sur *L'Adobe Flash CS6* qui profite le système d'opération mobile d'Android. L'application de *L'Adobe Flash CS6* contient généralement des images intéressantes et vivantes qui peuvent attirer l'attention et l'intérêt des apprenants.

Le support pédagogique réalisé dans cette recherche est destiné à améliorer la compétence de compréhension orale en français des apprenants de la classe X sur le thème de *l'identité*. Les problèmes menés dans cette recherche sont les suivants.

1. Comment développer le logiciel pédagogique pour l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de *l'identité* pour les apprenants de la classe X qui utilise *L'AdobeFlashCS6* basé du système d'opération mobile d'Android ?
2. Comment la qualité du logiciel pédagogique de l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de *l'identité* pour les apprenants de la classe X qui utilise *L'AdobeFlashCS6* basé du système d'opération mobile d'Android ?

Basé sur ces explications, cette recherche a pour but donc de décrire et de savoir le développement et la qualité du logiciel pédagogique de l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de *l'identité* en utilisant *l'AdobeFlashCS6* basé du système d'opération mobile d'Android pour les apprenants de la classe X.

B. Développement

1. La compréhension orale

Il existe quatre compétences linguistiques qui doivent être maîtrisées par les apprenants de la langue étrangère, surtout le français. Ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, et l'expression écrite. Ces quatre compétences sont étroitement liées l'une à l'autre. La compréhension orale est considérée comme la première compétence qui ouvre la connaissance des autres compétences. C'est quand nous apprenons la langue, les apprenants commencent d'abord à identifier tous les mots qu'ils écoutent. Nurjamal (2011: 2-3) affirme que l'activité d'écoute est une compétence qui est apprise très tôt par les humains. Dans la vie de tous les jours, depuis la naissance, le processus d'écouter est un apprentissage continu. Apprendre à écouter est une exigence absolue pour être en mesure de maîtriser l'information. Plus d'informations qu'on écoute, plus de connaissances que nous acquissons pour maîtriser d'autres compétences linguistiques, telles que parler, lire et écrire. La compréhension orale est la compétence de capturer les informations qui sont transmises à l'oral. Selon Nurjamal, la compréhension orale devient le pilier principal de la communication. Dans son développement, ce besoin est considéré comme l'enseignement de l'écoute active qui implique les composants physiques et non-physiques.

2. Le logiciel pédagogique

Dans l'enseignement du français, l'application du logiciel pédagogique est importante pour donner l'encouragement aux apprenants. Le logiciel pédagogique peut stimuler l'esprit, les sentiments, les préoccupations, et les intérêts des apprenants afin que l'enseignement se produise en conformité à l'objectif de l'enseignement (Sadiman, 2014: 7). Selon Sadiman (2014: 17-18) il y a quelques avantages pratiques de l'utilisation du logiciel pédagogique au cours de l'enseignement.

- a. Le logiciel pédagogique peut clarifier la présentation du message et de l'information qui est présentée de telle sorte que l'enseignement se passe bien. Ils peuvent également rendre le processus et les résultats de l'enseignement de devenir plus positifs.
- b. Le logiciel pédagogique peut améliorer l'attention des apprenants. Cela permet ensuite aux apprenants d'améliorer leurs motivations à apprendre. En outre, le logiciel pédagogique permet une interaction directe entre les apprenants et leur environnement, et il permet aux apprenants d'apprendre de manière autonome en conformité avec leurs intérêts et leurs aptitudes.

Selon Prastowo (2011: 330), le logiciel pédagogique interactif est une combinaison de plusieurs supports pédagogiques tels que la vidéo, l'audio, l'animation, le texte et les graphiques. Dans ce cas, le logiciel pédagogique basé du système d'opération mobile est inclus dans la catégorie des logiciels pédagogiques interactifs. Le logiciel pédagogique créé dans cette recherche est basé sur *L'Adobe Flash CS6*. *L'Adobe Flash CS6* est un logiciel qui est utilisé pour

optimiser l'enseignement interactif grâce à l'affichage, la combinaison des images, l'animation, et l'audio. Il existe des avantages pour le support pédagogique basé sur *L'Adobe Flash CS6*. Le logiciel pédagogique contient des éléments tels que le texte, l'image, l'animation, le vidéo, et l'audio. Il contient également une *Action Script* qui est notamment un langage de script d'*L'Adobe Flash* utilisé pour créer l'animation et donne l'effet de mouvement. Le logiciel pédagogique basé sur *L'Adobe Flash CS6* peut être affiché en divers médias tels que le *Web*, *VCD*, *DVD*, et le téléphone portable. Ce logiciel est pris en charge également par *L'Adobe AIR* pour le système d'opération mobile d'Android. *L'Adobe AIR* est disponible en *play store* et peut être téléchargé gratuitement en employant seulement le téléphone portable ayant la connexion d'internet. En son application, ce logiciel ne nécessite pas une connexion internet car il est déconnecté. Le système d'opération mobile d'Android est ouvert de sorte que tous les chercheurs ultérieures pourraient profiter de ce logiciel pour développer des divers types de logiciel.

C. Méthode de la Recherche

Cette recherche est une recherche R&D (*Research and Development*) avec le modèle de développement de cinq étapes, telles que a) l'étape d'analyse des besoins pédagogiques, b) l'étape de la conception, c) l'étape de la création du logiciel pédagogique, d) l'étape de la validation et de l'examination, e) l'étape finale. Le logiciel pédagogique a été validé par le professeur du Département du Français d'UNY, Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd, qui a évalué la qualité du contenu et de la langue française. La validation a été également faite parle

professeur du Département de Technologie de l'Informatique d'UNY, Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd, qui a évalué la qualité du média. Pour analyser la qualité du logiciel pédagogique, nous avons employé également le pourcentage du résultat des réponses des enseignants de français et des apprenants sur chaque aspect mesuré. Le score de leur jugement a déterminé la qualité du logiciel pédagogique. Le niveau de qualité du logiciel pédagogique a été ensuite calculé au pourcentage moyen en utilisant la procédure descriptive. Cette recherche utilise des enquêtes pour évaluer la qualité du média, la qualité du contenu et de la langue française, les réponses des enseignants et les réponses des apprenants. L'évaluation de la qualité du logiciel pédagogique se faisait à SMA N 7 Purworejo dont les deux enseignants et les 32 apprenants ont été engagés dans la recherche.

D. Résultats de la Recherche

Les résultats de jugement sur la qualité du logiciel pédagogique sur le thème de *l'identité* en utilisant *l'AdobeFlashCS6* basé du système d'opération mobile d'Android qui a été développé dans cette recherche sont suivants.

1. La qualité du contenu et de la langue française

La validation de qualité du logiciel pédagogique sur le contenu et la langue française est effectuée en évaluant l'aspect de l'enseignement et l'aspect de matière. Cette validation a été menée par le professeur du Département du Français d'UNY. Il y avait des étapes de validations dans cette recherche. A la première validation, le professeur a donné le pourcentage de 84% pour l'aspect de l'enseignement, et 68% pour l'aspect de la contenue sur le thème de *l'identité*. Le

pourcentage moyen pour ces deux aspect était 76% qui a été incluse dans la « bonne » catégorie. Il faudrait ensuite une révision pour améliorer l'aspect de l'enseignement et l'aspect du contenu dans le logiciel pédagogique qui était développé. Après avoir révisé le logiciel pédagogique selon les recommandations du professeur, nous avons effectué enfin la deuxième validation. A la deuxième validation, le pourcentage de l'aspect de l'enseignement est resté le même au niveau de 84%. Le pourcentage de l'aspect du contenu a amélioré à 72%. Le pourcentage moyen de cette validation était donc 78% qui a été considéré également dans la « bonne » catégorie. Basé sur les résultats de l'évaluation du contenu et de la langue française, on pouvait conclure donc que la matière et le contenu du logiciel pédagogique *CO-France* qui a été créé dans cette recherche étaient valides et pouvait être appliqués dans l'enseignement de la compréhension orale en français des apprenants de la classe X.

2. La qualité du média

La validation de qualité du média du logiciel pédagogique a été faite en évaluant la mise en place de l'affichage du logiciel sur l'écran. L'affichage du logiciel pédagogique avait été organisé d'une manière possible dans le cadre d'attirer l'attention des apprenants. Cette validation a été effectuée par le professeur du Département de Technologie de l'Informatique d'UNY. Il y avait deux étapes de validations qui ont examiné deux aspects : l'aspect du média et l'aspect de l'utilisation du média. À la première validation, on a eu le pourcentage de 78% pour l'aspect du média, et le pourcentage de 88% pour l'aspect de l'utilisation du média. Le pourcentage moyen de deux aspects était 83%. Ce

pourcentage a été inclus dans la catégorie «excellente». A la deuxième validation, le pourcentage pour l'aspect du média et l'aspect de l'utilisation du média ont amélioré. L'aspect du média a eu 86%, tandis que l'aspect de l'utilisation du média a obtenu 84%. Le pourcentage moyen pour tous les deux était 85% et il a été également inclus dans la catégorie «excellente». En considérant ces résultats, on pouvait conclure que l'affichage du logiciel pédagogique *CO-France* qui a été développé dans cette recherche était excellent.

3. Les réponses des enseignants

Avant l'application du logiciel pédagogique dans l'enseignement de la compréhension orale qui impliquait les apprenants, nous avons demandé également l'évaluation qui est faite par deux enseignants du français de SMAN 7 Purworejo. Les enseignants ont évalué deux aspects, tels que l'aspect du contenu et de la langue française et l'aspect du média. Selon leurs validations, nous avons obtenu le pourcentage de 84% pour l'aspect du contenu et 90% pour l'aspect du média. Le pourcentage moyen de ces deux aspects était 87%. Ce pourcentage était inclus dans la catégorie «excellente». Basé sur ces résultats, on pouvait ensuite appliquer le logiciel pédagogique *CO-France* aux apprenants de la classe X.

4. Les réponses des apprenants de la classe X

L'étape initiale de cette recherche était l'étape de l'application du logiciel pédagogique au cours de l'enseignement de la compréhension orale pour les apprenants de la classe X. Après avoir appliqué le logiciel pédagogique dans l'enseignement, nous avons distribué ensuite des enquêtes pour savoir les réponses des apprenants sur l'aspect de l'enseignement, l'aspect du contenu,

l’affichage du média, et l’aspect de l’utilisation du média. Selon les résultats des enquêtes, nous avons obtenu le pourcentage de 87% pour l’aspect de l’enseignement, 83% pour l’aspect du contenu, 75% pour l’aspect du média, et 85% pour l’aspect de l’utilisation du média. Le pourcentage moyen de ces quatre évaluations était 82,5%. Ce pourcentage a été inclus dans la catégorie « fortement d’accord ». En considérant ces résultats, on pouvait conclure que les apprenants étaient fortement d’accord si nous utilisons le logiciel pédagogique *CO-France* dans l’enseignement de la compréhension orale en français.

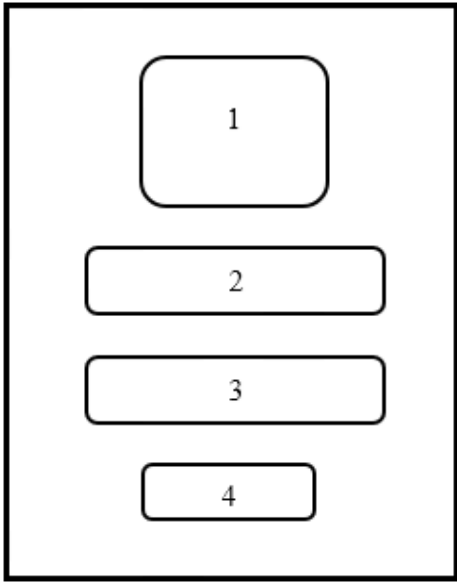

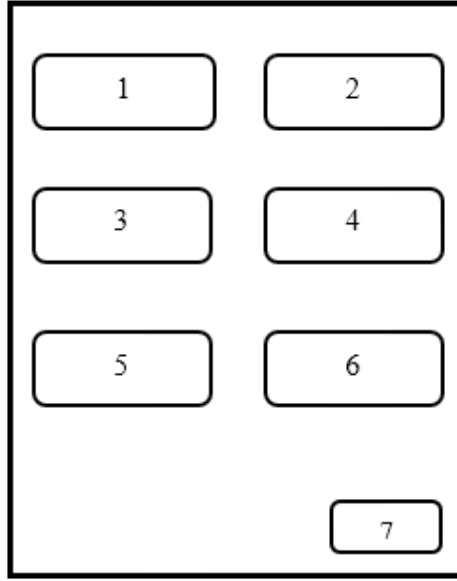

Dans l’application de *CO-France* dans l’enseignement de la compréhension orale en français, nous avons choisi le thème sur *l’identité*. En plus de l’enseignement de la compréhension orale, il y avait également le test dans ce logiciel qui a été utilisé pour comprendre le niveau de compréhension des apprenants. Il y avait 30 nombres de test dans *CO-France*. La valeur de la maîtrise minimale (*Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM*) qui était prédéterminée par l’école était au niveau de 78%. Selon les résultats du test, il y avait 87,5% apprenants qui ont réussi à obtenir les scores plus supérieurs du KKM. Le score moyen de ces apprenants était 90,2. Il y avait donc 12,5% apprenants qui ne sont pas arrivés à atteindre le KKM prédéterminé. Le score moyen des apprenants qui ont échoué à passer le KKM était 76. Basé sur ces résultats, nous avons pu dire que le niveau de compréhension des apprenants dans l’enseignement de la compréhension orale sur le thème de *l’identité* en utilisant le logiciel pédagogique *CO-France* a été inclus dans la catégorie « excellent » parce qu’il y avait plus de 78% apprenants qui ont atteint le KKM.

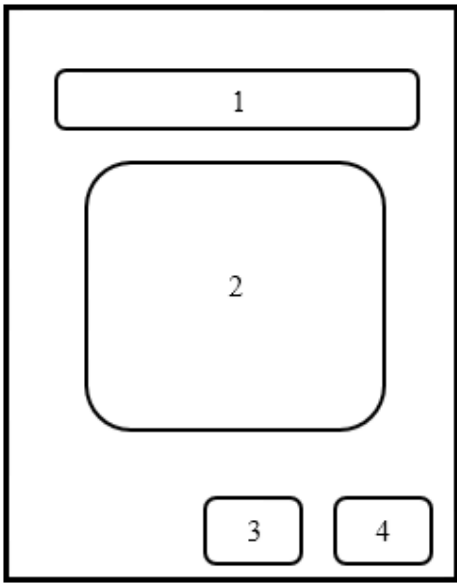
E. Conclusions et Recommandations

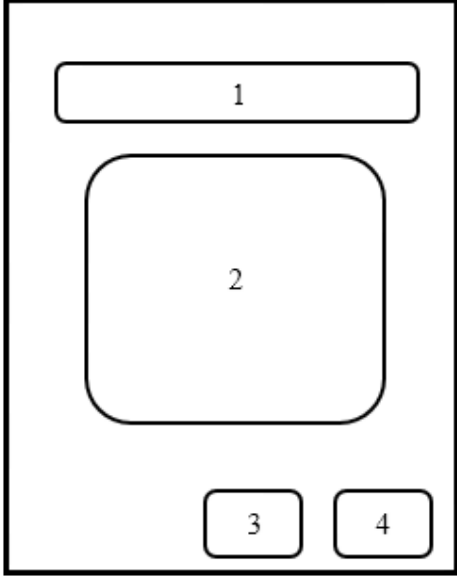
Les résultats de la recherche R&D ont montré que le logiciel pédagogique qui a été développé en utilisant *l'AdobeFlashCS6* basé du système d'opération mobile d'Android était faisable à appliquer dans l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de *l'identité* pour les apprenants de la classe X. La qualité est déterminée par l'aspect de faisabilité du contenu et de la langue française ainsi que la qualité du média. Basé par les enquêtes sur le contenu et la langue française, nous avons eu le pourcentage de 76% qui est inclus dans la « bonne » catégorie. Après l'étape de révision, le pourcentage a amélioré à 78% qui est également considéré dans la « bonne » catégorie. Le résultat des enquêtes sur la qualité du média ont montré que le premier pourcentage était 83%. À l'étape de révision, ce pourcentage a amélioré à 85%. Ces deux pourcentages sont inclus dans la catégorie « excellente ». Les évaluations ont été également faites par les enseignants et les apprenants. Ces évaluations ont eu le pourcentage de 87%, tandis que le pourcentage basé sur les réponses des apprenants était 82,5%. Ces deux pourcentages sont appartenus dans la catégorie « fortement d'accord ». En considérant ces résultats, le logiciel pédagogique qui a été développé en utilisant *l'AdobeFlashCS6* basé du système d'opération mobile d'Android était faisable à appliquer pour l'enseignement de la compréhension orale sur le thème de *l'identité* pour les apprenants de la classe X.

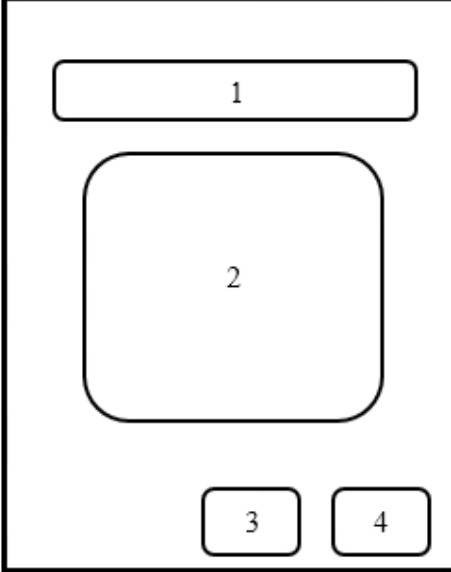








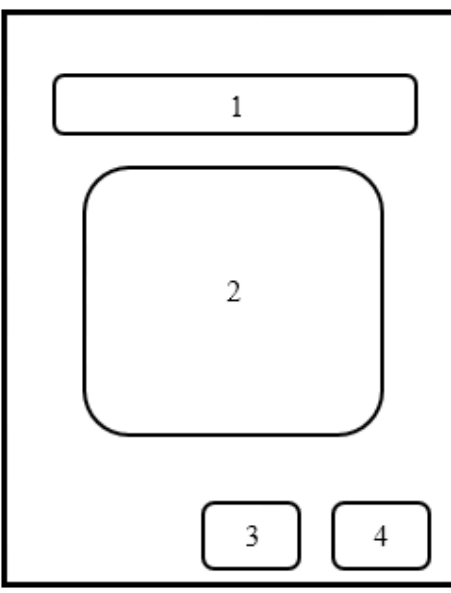


En considérant les résultats de la recherche, nous avons des recommandations comme suivantes.

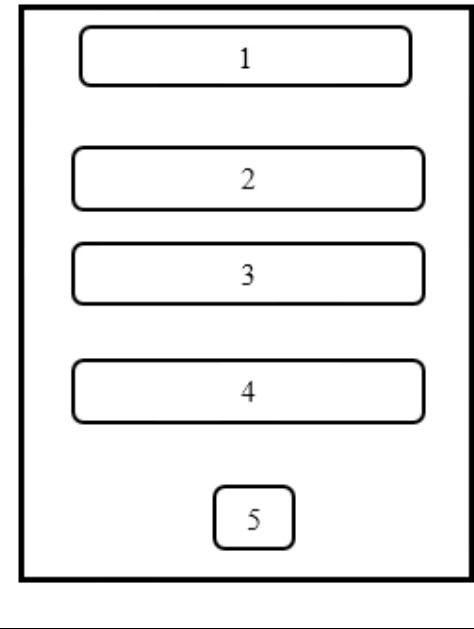

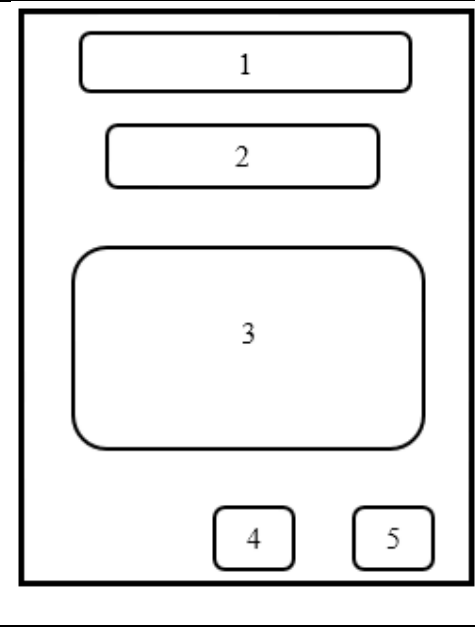



1. Il faudrait ajouter les autres matières qui sont pertinentes à la matière précédente.
2. Il faudrait améliorer l'élément auditif dans chaque menu et dans chaque bouton sur le logiciel pédagogique.
3. Il faudrait développer les autres matières d'apprentissage à travers du logiciel pédagogique qui a été produit.

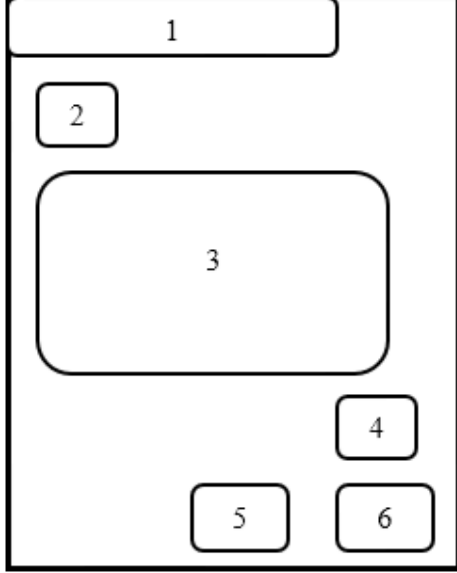




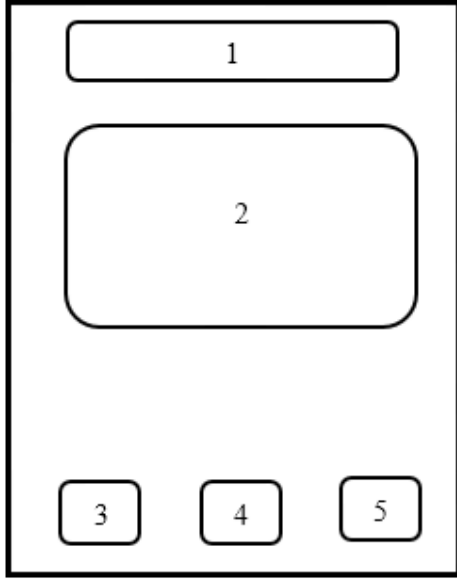



	<p>Tampilan layar awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang UNY  2. Judul Aplikasi Media Pembelajaran 3. Nama 4. Masuk
	<p>Menu utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Introduction 2. La Compétence 3. Le Manuel 4. La Matière 5. L'Exercice 6. La Bibliothèque 7. 

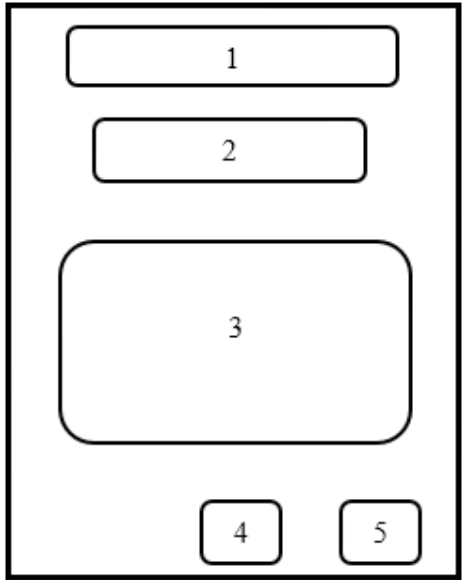



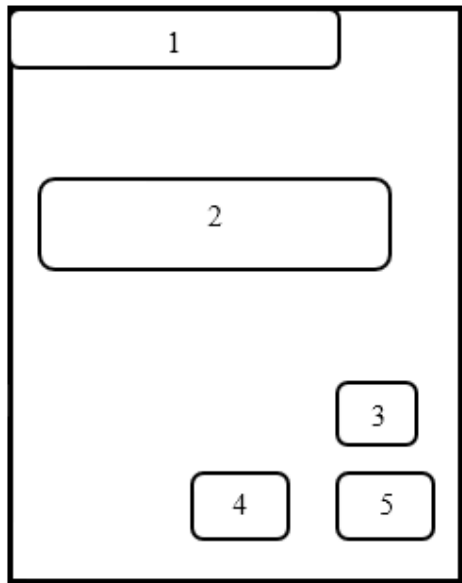




	<p>L'introduction</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: L'introduction 2. - L'Introduction: Berisi keterangan menu-menu yang tersedia pada media pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> - La Compétence: Berisi kompetensi yang dapat dicapai oleh pengguna. - Le Manuel: Berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran - La Matière: Berisi pengenalan materi l'identité. - L'Exercice: Soal-soallatihan terkait materi l'identité. - La Bibliothèque: Berisi sumber pembuatan media pembelajaran. - Quitter: Keluar dari media pembelajaran 3. 🏠: Kembali ke menu utama 4. ➡️
---	---

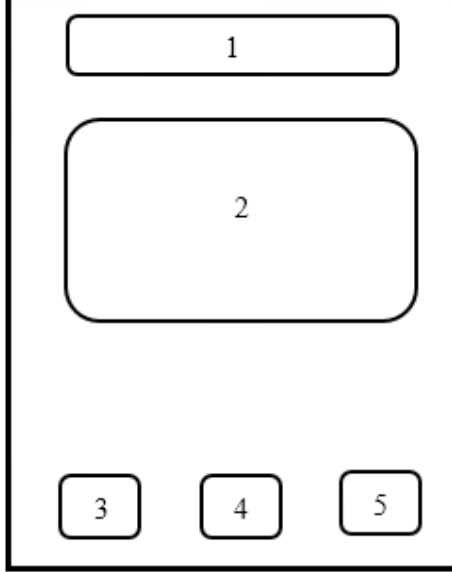



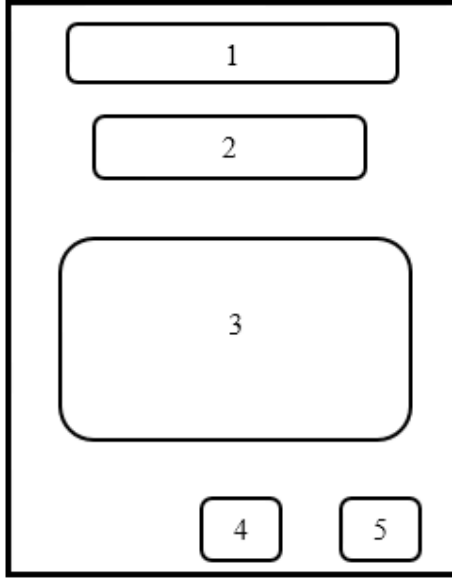



	<p>LeCompétence</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Le compétence 2. Kompetensi: Mendengarkan <p>Standar Kompetensi: Memahami wacana dalam audio berbentuk kalimat sederhana tentang identitas diri.</p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata atau frasa) yang diperdengarkan 2. Memahami wacana lisan yang bertema identitas diri 3. Memperoleh informasi dari audio yang diperdengarkan <p>Indikator:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <p>Mengkaji materi bertema identitas diri berdasarkan audio yang diperdengarkan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Bereksperimen <p>Memilih dan merangkai kalimat dengan memperhatikan format penulisan yang tepat sesuai aturan bahasa perancis berdasarkan audio tentang materi dengan tema identitas diri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. . 🏠: Kembali ke menu utama 4. ➡️
---	--

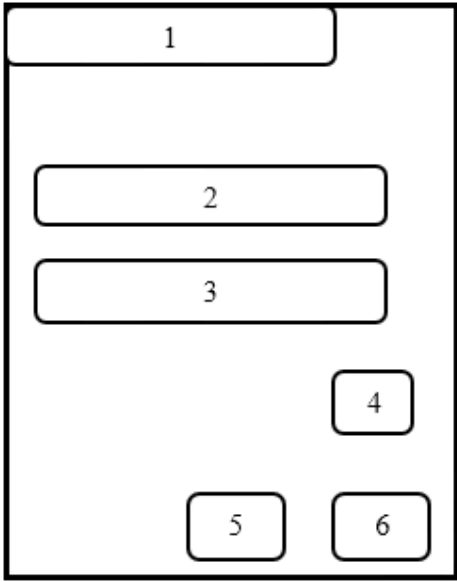




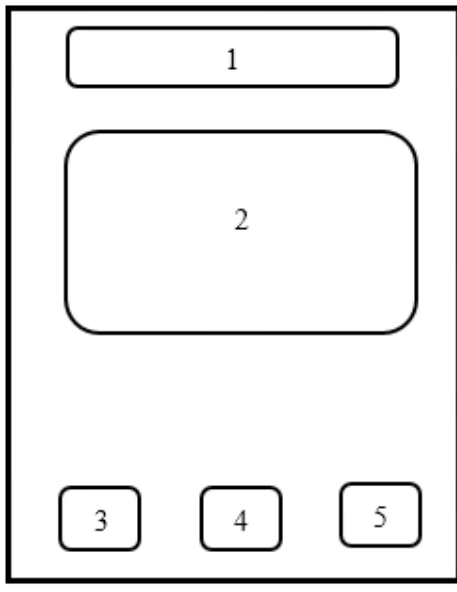



	<p>Le Manual</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Le Manual 2.  : Tombol untuk mendengarkan suara  : Menu Utama  : Untuk ke halaman sebelumnya  : Untuk ke halaman selanjutnya  : Untuk mengoreksi jawaban  : Keluar 3.  4. 
	<p>La Matière</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : La Metière 2. Materi : (Terlampir) 3.  4. 

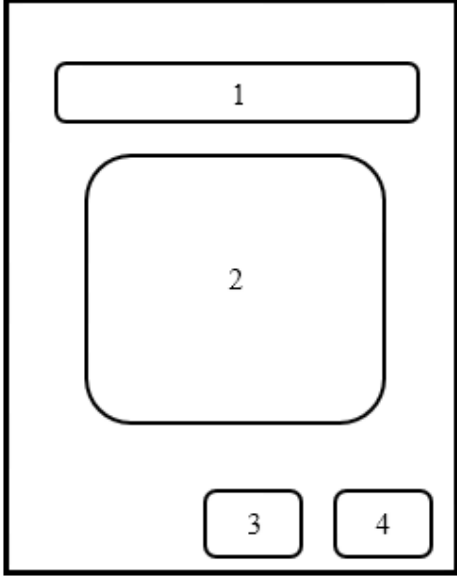


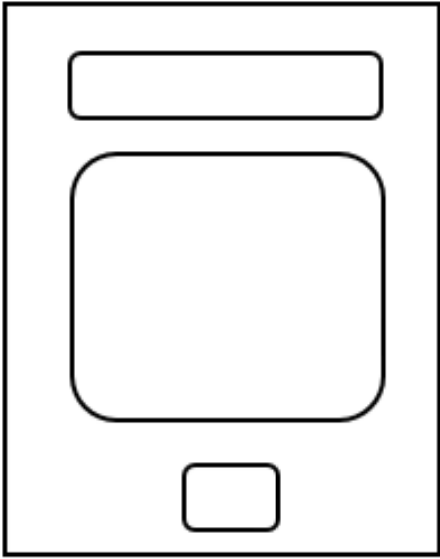

	<p>L'exercice</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : L'exercice 2. L'exercice 1 3. L'exercice 2 4. L'exercice 3 5. 
	<p>Petunjuk L'exercice 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: Cara Pengerjaan 2. L'exercice 1 3. Choisir le bon reponse! (Sentuh Huruf pada Pilihan Ganda) <p>Selanjutnya sentuh  untuk mengoreksi jawaban.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.  5. 

	<p>L'exercice 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Judul : L'exercice 1  jawaban pilihan ganda (terlampir)   
	<p>Akhir L'exercices 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Votre Score jumlah skor berupa angka   

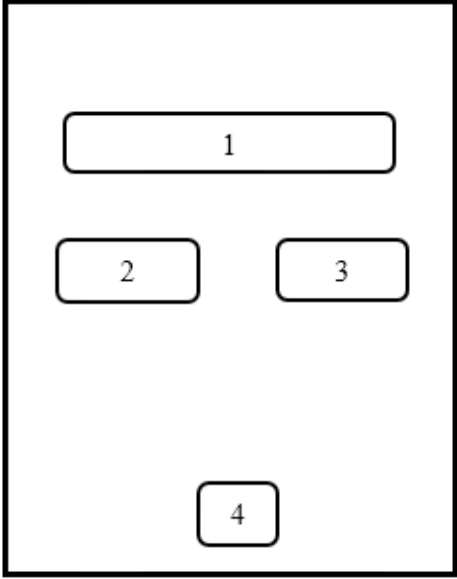

	<p>Petunjuk L'exercice 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: Cara Pengerjaan 2. L'exercice 2 3. Choisir le bon reponse! (Sentuh Huruf pada Pilihan Ganda) <p>Selanjutnya sentuh  untuk mengoreksi jawaban.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.  5. 
	<p>L'exercice 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : L'exercice 2 2.  soal berbentuk kalimat rumpang yang harus dilengkapi 3.  4.  5. 

	<p>Akhir l'exercice 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Votre Score 2. jumlah skore berupa angka 3.  4.  5. 
	<p>Petunjuk l'exercice 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: Cara Pengerjaan 2. L'exercice 3 3. Choisir le bon reponse! (Sentuh Huruf pada Pilihan Ganda) (Menyusun kalimat rumpang dengan menyentuh katanya.) Selanjutnya sentuh  untuk mengoreksi jawaban. 4.  5. 

	<p>L'exercice 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : L'exercice 3 2.  audio satu kalimat lengkap 3. Berupa garis yang digunakan untuk menyusun kata. Selanjutnya di bawahnya terdapat barisan kata yang akan disusun. 4.  5.  6. 
	<p>Akhir l'exercice 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Votre Score 2. jumlah skore berupa angka 3.  4.  5. 

	<p>La Bibliothèque</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : La Bibliothèque 2. Le Moulec, Marc et al. 2010. Konjugasi Verba Perancis. Jakarta: Enrique Indonesia. Soemargono, Farida dan Winarsih Arifin. 2009. Kamus Perancis-Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Labrousse, Pierre. 2009. Kamus Umum Indonesia-Perancis. Jakarta: PT Gramedia. Penyusun: Rahayu Rizky Prathamie Pengisi Suara: Marc Teixeira 3.  4. 
	<p>Profil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Profil 2. Penyusun Rahayu Rizky Prathamie Pengisi Suara : Marc Teixeira, Nurul Panca Nugrahanti Rahayu Pembimbing : Drs. Rohali, M.Hum. Editor : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd. & Ponco Wali Pranoto, M. Pd. 3. 

Tabel Storyboard
Bagian akhir

	<ol style="list-style-type: none">1. Judul : Quitter ??2. Oui3. Non4. 
---	--

Tampilan Akhir Media Pembelajaran





Sujet 4

Demander le nom

- Tu t'appelles comment ? (Jacques)
- Il s'appelle comment ? (Antoine)
- Elle s'appelle comment ? (Karine)
- Vous vous appelez comment ? (Martin)

Slide Materi Bag.4

Sujet 3

Présenter la nationalité

- Je suis (sundanaïse)
- Tu es (indonésienne)
- Il est (français)
- Elle est (japonaise)
- Vous êtes (balinais)

Slide Materi Bag.3

Sujet 6

Demander la nationalité

- Tu es indonésienne ? (japonaise)
- Il est javanais ? (sundanaïse)
- Elle est javanaise ? (javanaise)
- Vous êtes indonésien ? (indonésien)

Slide Materi Bag.4

Sujet 5

Demander l'adresse

- Tu habites où ? (Yogyakarta)
- Il habite où ? (Paris)
- Elle habite où ? (Jakarta)
- Vous habitez où ? (Lyon)

Slide Materi Bag.5

Sujet 8

L'ethnie

La region	feminin	masculin
sunda	sundanais	sundanais
java	javanais	javanais
balai	jainais	balinais
batak	batak	batak
bugis	bugis	bugis

Slide Materi Bag.8

Sujet 7

La nationalité


LES PAYS	FEMININ	MASCULIN
L'Indonésie	indonésienne	indonésien
Le Japon	japonaise	japonais
La Chine	chinoise	chinois
Les pays-bas	hollandaise	hollandais
La France	française	français
Les États-Unis	américaine	américain
L'Australie	australienne	australien

Slide Materi Bag.7

Cara Pengerjaan

L'exercice 1

Choisissez la bonne réponse!

1. Sentuh huruf pada pilihan jawaban
2. Selanjutnya sentuh  untuk mengoreksi jawaban

Slide Petunjuk Exercise1

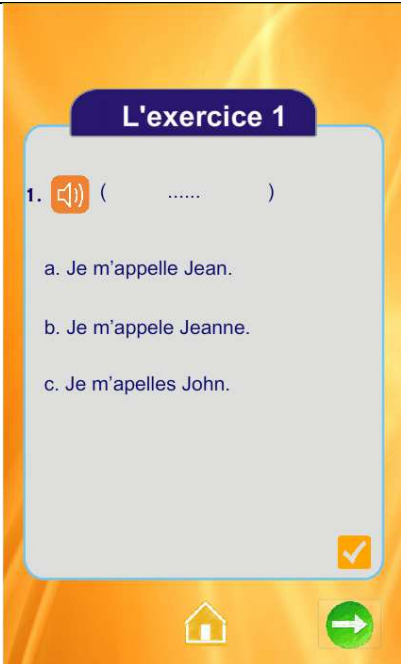




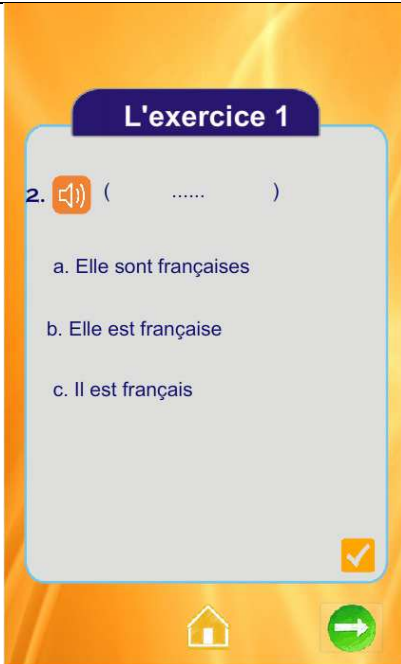









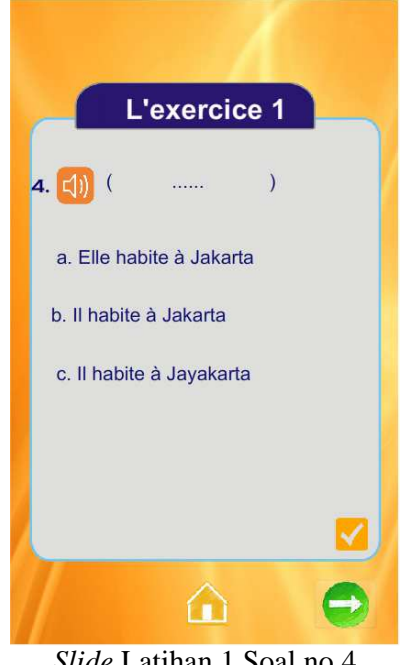




L'exercice

L'exercice 1

L'exercice 2

L'exercice 3

Slide Exercise

 <p>L'exercice 1</p> <p>1.  (.....)</p> <p>a. Je m'appelle Jean.</p> <p>b. Je m'appelle Jeanne.</p> <p>c. Je m'appelles John.</p> <p></p> <p> </p>	 <p>L'exercice 1</p> <p>2.  (.....)</p> <p>a. Elle sont françaises</p> <p>b. Elle est française</p> <p>c. Il est français</p> <p></p> <p> </p>
 <p>L'exercice 1</p> <p>3.  (.....)</p> <p>a. Tu habites où?</p> <p>b. Le Fou habite ou?</p> <p>c. Vous habitez où?</p> <p></p> <p> </p>	 <p>L'exercice 1</p> <p>4.  (.....)</p> <p>a. Elle habite à Jakarta</p> <p>b. Il habite à Jakarta</p> <p>c. Il habite à Jayakarta</p> <p></p> <p> </p>



Slide Latihan 1 Soal no.1

Slide Latihan 1 Soal no.2

Slide Latihan 1 Soal no.3

Slide Latihan 1 Soal no.4

 <p>L'exercice 1</p> <p>5. (audio icon) (.....)</p> <p>a. Vous êtes chinois?</p> <p>b. Vous êtes chinoise?</p> <p>c. Vous et chinoise?</p> <p>Slide Latihan 1 Soal no.5</p>	 <p>L'exercice 1</p> <p>6. (audio icon) (.....)</p> <p>a. Il habite à Marseille</p> <p>b. Il habite à Merveille</p> <p>c. Ils habitent à Marse</p> <p>Slide Latihan 1 Soal no.6</p>
 <p>L'exercice 1</p> <p>7. (audio icon) (.....)</p> <p>a. Je sois javanaise</p> <p>b. Je suis javanais</p> <p>c. Je suis javanaise</p> <p>Slide Latihan 1 Soal no.7</p>	 <p>L'exercice 1</p> <p>8. (audio icon) (.....)</p> <p>a. Je sois Australienne</p> <p>b. Je suis australienne</p> <p>c. Je suis australien</p> <p>Slide Latihan 1 Soal no.8</p>

























 <p>L'exercice 1</p> <p>9. (.....)</p> <p>a. Tu et indonésien?</p> <p>b. Tu es indonésienne?</p> <p>c. Tu es indonésien?</p> <p>✓</p>	 <p>L'exercice 1</p> <p>10. (.....)</p> <p>a. Je vous présente quelqu'un</p> <p>b. J'ai vu présenter quelqu'un</p> <p>c. Je vais présenter quelqu'un</p> <p>✓</p>
<p>Cara Pengerjaan</p> <p>L'exercice 2</p> <p>Choisissez la bonne réponse!</p> <p>1. Sentuh huruf pada pilihan jawaban</p> <p>2. Selanjutnya sentuh  untuk mengoreksi jawaban</p> <p>Home icon and green arrow icon at the bottom.</p>	 <p>L'exercice 2</p> <p>1. (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>✓</p>





















Slide Latihan 1 Soal no.9

Slide Latihan 1 Soal no.10

Slide Petunjuk Exercise2

Slide Latihan 2 Soal no.1

<p>L'exercice 2</p> <p>2.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 2 Soal no.2</i></p>	<p>L'exercice 2</p> <p>3.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 2 Soal no.3</i></p>
<p>L'exercice 2</p> <p>4.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 2 Soal no.4</i></p>	<p>L'exercice 2</p> <p>5.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 2 Soal no.5</i></p>

<p>L'exercice 2</p> <p>6.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p></p> <p> </p> <p>Slide Latihan 2 Soal no.6</p>	<p>L'exercice 2</p> <p>7.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p></p> <p> </p> <p>Slide Latihan 2 Soal no.7</p>
<p>L'exercice 2</p> <p>8.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p></p> <p> </p> <p>Slide Latihan 2 Soal no.8</p>	<p>L'exercice 2</p> <p>9.  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p></p> <p> </p> <p>Slide Latihan 2 Soal no.9</p>

<p>L'exercice 2</p> <p>10  (.....)</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 2 Soal no.10</i></p>	<p>Cara Pengerjaan</p> <p>L'exercice 3</p> <p>Choisissez la bonne réponse!</p> <p>1. Sentuh huruf pada pilihan jawaban</p> <p>2. Selanjutnya sentuh  untuk mengoreksi jawaban</p> <p> </p> <p><i>Slide Petunjuk Exercise 3</i></p>
<p>L'exercice 3</p> <p>1.  (.....)</p> <p>a. Il habite en France</p> <p>b. Il habite en Canada</p> <p>c. Il habite à l'Australie</p> <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.1</i></p>	<p>L'exercice 3</p> <p>2.  (.....)</p> <p>a. Il étudie à Toulouse</p> <p>b. Il étudie à Marseille</p> <p>c. Il étudie à Merveille</p> <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.2</i></p>

 <p>L'exercice 3</p> <p>3. (.....)</p> <p>a. Shizuka est javanaise</p> <p>b. Shizuka est japonaise</p> <p>c. Shizuka est javanais</p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.3</i></p>	 <p>L'exercice 3</p> <p>4. (.....)</p> <p>a. Je m'appelle Pierre</p> <p>b. Je m'appelle Karine</p> <p>c. J'ai un petit ami</p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.4</i></p>
 <p>L'exercice 3</p> <p>5. (.....)</p> <p>a. J'habite à Bali</p> <p>b. J'habite à Jakarta</p> <p>c. j'habite à l'aéroport</p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.5</i></p>	 <p>L'exercice 3</p> <p>6. (.....)</p> <p>a. Je suis batak</p> <p>b. Je suis medan</p> <p>c. Je suis bugis</p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.6</i></p>

<p>L'exercice 3</p> <p>7.  (.....)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mon frère s'appelle Frédéric. b. Mon frère s'appelle Patrick c. Mon pere s'appelee Patrick <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.7</i></p>	<p>L'exercice 3</p> <p>8.  (.....)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mon père est police b. Mon père est journaliste c. Mon frère est police <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.8</i></p>
<p>L'exercice 3</p> <p>9.  (.....)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Une fille de Nicola s'appelle Mirana b. Une fille de Mirana s'appelle Eliza c. Une fille d'Eliza s'appelle Nicola <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.9</i></p>	<p>L'exercice 3</p> <p>10.  (.....)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sendy Siregar est indonésien b. Cindy Siregar est indonésienne c. Sindy Siregar est indien <p></p> <p> </p> <p><i>Slide Latihan 3 Soal no.10</i></p>

La Bibliothèque

Le Moulec, Marc et al. 2010. Konjugasi Verba Perancis. Jakarta:Enrique Indonesia.

Soemargono, Farida dan Winarsih Arifin. 2009. Kamus Perancis-Indonesia. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.

Labrousse, Pierre. 2009. Kamus Umum Indonesia-Perancis. Jakarta:PT Gramedia.



Slide Daftar Pustaka

Le Profil



Penyusun : Rahayu Rizky Prathamie
Purworejo, 10 Agustus 1993
Pend. Bahasa Perancis UNY
ayurizkypratamy25@gmail.com

Pembimbing : Drs. Rohali, M.Hum.
Editor : Dr. Dwiyanto, Djoko Pranowo, M.Pd.,
dan Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

Pengisi Suara : Marc Teixeira
Nurul Panca Nugrahanti Rahayu



Slide Profil Penyusun

QUITTER..???

OUI

NON



Slide Keluar

Dokumentasi





